PC Format

A sokoldalú PC magazin

1999. December • 1990 Ft • 3. szám

www.pcformat.hu

PC Format Szuper Teszt

Hangot adunk a kártyáknak!

Nyolc hangkártya hiteles tesztje – játékkal, zenével

Age of Empires 2: ezt is bemértük!

Intelligens otthon!

Ne fáraszd magad!

Tudósításunk az intelligens otthon titkairól!

13 játék bemérve!

- System Shock 2
- Homeworld
- Fifa 2000
- Pharaoh
- GTA 2

Végre mindent megtudhatsz a RAM-okról és a processzorokról!

HOGYAN...

Frissítsd a drivereket?
Tisztítsd meg a PC-det?
Készíts képregényt?

Year 2000 Special

Már most láthatod, mit kapsz jövőre: programok, játékok, hardverek

Plusz! Bizonyosodj meg róla, hogy az ezredfordulós rémbogár nem csípte meg a gépedet!

Próbák & Tesztek – Fontos hardver és szoftver kritikák

Itt jön a LINUX!

Egy kis pingvin, aki elvarázsolja a PC-det.



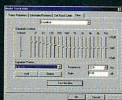
Kigabalyodhatsz!

Egerek, trackballok, billentyűzetek – infravörös, kábel nélküli kapcsolattal.



Készíts CD-t!

CD-író programok tesztje.



Plusz!

Dungeon Keeper 2 játéktippek, Piaci Séta, magyar nyelvű multimédia programok tesztje




intel inside
celeron™
PROCESSOR


HP PCs
Brio


HEWLETT®
PACKARD

Tartalom

PCFormat A sokoldalú PC magazin



Year 2000 Special

Könnyű Élet!

20. o. Unod a távirányítókat, a rengeteg házimunkát, a rettegést a betörőktől? Akkor kapcsold be a PC-d és lépj be velünk az automatizálás szép új világába.

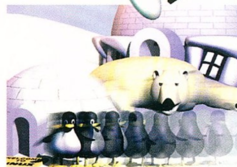


Szerinte a 2000. év nagyszerű lesz, és ezzel mi is egyetértünk. Hogy miért? Megtudhatod az Ezredforduló című rovatunkból.



A Zűrmajom esete a RAM-okkal...

26. o. Legegyszerűbb módon úgy gyorsíthatod fel a számítógéped, ha bővíted a memóriát, ám emberszabású rokonunk megmutatja, a memóriák okozhatnak meglepetéseket.



Pingvint a PC-be!

16. o. A PC-tulajdonosoknak egy perccel sem kell tovább viselniük Microsoft márkájú láncaikat. Integess egyet a Windowsnak, és üdvözölj velünk együtt egy teljesen új operációs rendszert.

34. o. Fedezd fel azokat a hardvereket és szoftvereket, amiket a jövő évezredben vehetsz meg. Ráadásul ez az utolsó alkalom, hogy megbizonyosodj, a PC-d nem szenvedi meg az ezredfordulót.

Install – Lapozz a 172. oldalra

A rovat továbbra is az utolsó oldalakon! Itt megtudhatod, hogyan használhatod a CD-mellékleteket.



1. CD: a létező legjobb játékdemók, köztük szerepel a *Tomb Raider 4* is!



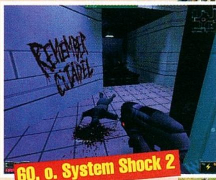
2. CD: PICDIC Francia-Magyar Képes Szótár (teljes verzió!)

44. o. Játszótér

A hírekben fellebbentjük a fátylat a jövendő játékokról, majd részletesen is megvizsgáljuk a legutóbb megjelenteket.



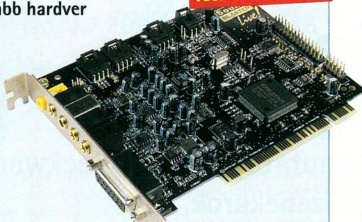
54. o. Age of Empires 2



60. o. System Shock 2

107. o. Próbák és Tesztek

Szakértői vélemények a legújabb hardver és szoftver újdonságokról.



108. o. Hangkártyák



118. o. Hangszórók

136. o. Rutin

11 oldalnyi praktikus tanács, hogy a legtöbbet hozhasd ki a gépedből – zene, Windows és grafika, mindezt egy helyről.



138. o. AutoSketch



142. o. Tervezz képregényt

PCFormat A sokoldalú PC magazin 1999. December
www.pcformat.hu



Computer Karácsony '99
December 10–12. Budapest, Műszaki Egyetem

Az Egyetem Központi épületének aulája ad helyet annak a nagyszabású rendezvénynek, amely az év végi hajtás utáni kikapcsolódást, az önfeledt játékok és a karácsonyi bevásárlás lehetőségét kínálja.

A programok között

- **japán és koreai sportbemutatók, (kendo, taekwon-do)**
- **a legnevesebb hazai lányzenekarok,**
    - **Baby Sisters,**
    - **Fresh,**
    - **Bestiák,**
    - **C'est la Vie és**
- **a meghirdetett Lara Croft hasonmásverseny nyilvános döntője**

szerepel a megrendezésre kerülő izgalmas versenyek mellett.

Minden érdeklődőt szeretettel várunk ingyenes rendezvényünkre.



A sokoldalú PC magazin
PC Format

Emlékeztek az Ifjú Frankenstein című filmből Igorra (ejtsd: ájgor)? Azzal szórakozott, hogy a gyűlölt Frau Blücher nevével riogatta a lovakat, akik bárhol is legyenek, ennek hallatán felágaskodtak és kétségbeesett nyerítésbe kezdtek. Nos, valahogy így vannak a PC-tulajdonosok azzal a szóval, hogy "2000". Ugye, Neked is összerándult a gyomrod egy pillanatra! 2000! 2000! 2000! Milyen jó is lett volna, ha annak idején azok a fránya szűklátókörű programozók nem csak két számjegyet hagynak nekünk az évszám jelölésére... Na jó, nem kínozlak tovább. Lássuk inkább az ezredforduló pozitív oldalait, mert van néhány! Mit szólsz például ahhoz, hogy a chipek sebessége eléri, majd túl is szárnyalja a bűvös 1000MHz-es határt? Az ADSL elhozza végre a gondtalan internetezés örömét, a 3D gyorsítók negyedik generációja pedig olyan látványt ígér, amely könnyen eksztatikus rohamot idézhet majd elő a játékosoknál. A számos feltörekvő operációs rendszernek, mint például a BeOS-nak és a Linuxnak köszönhetően a Microsoft is további fejlesztésekre kényszerül, így a Windows Millenium, az ígéretek szerint, már valóban mindent tudni fog, amit a Win98 még nem. És ha már belülről megszépülnek gépeink, joggal elvárhatjuk, hogy kívülről is szívderítőbb látványt nyújtsanak. A hírek szerint a jelenlegi kórházi hangulatot végre valahára izgalmasabb, barátságosabb design váltja föl. Így formavilágával is jobban fog illeszkedni a DVD, a MiniDisc, a széles képernyős óriástévé és a többi feltétlen szükséges otthoni szórakoztató-elektronikai berendezés közé. A főszerep így maradhat továbbra is az övé – munkában, játékban egyaránt.

De addig még történni fog valami! Mégpedig eljön a Karácsony. Szerintem a legjobb az lesz, ha már most felkészíted a környezetedet, hogy senki nem kap semmit. Tudniillik olyan izgalmas megjelenések várhatók, hogy garantáltan elköltöd az összes pénzedet – magadra! *Quake 3, Unreal Tournament, Age Of Empires 2*... És még sorolhatnám a pénztárcádra leselkedő szoftverveszélyeket (ld.: Játszótér). Aki pedig azzal próbálkozna, hogy – önvédelemből – a számítástechnikai boltba a játékpolcnak háttal araszolgat be, arra 3D gyorsítók, hangkártyák, surround hangsugárzók és számtalan más izgalmas, új hardver-remekmű csap le. Választani most is nehéz és mindig is az lesz. Ezért fontos, hogy kedvenc számítástechnikai lapod a jövőben, a jövő évezredben is veled maradjon. De ne aggódj, az életben három biztos pont van, és ez így is marad: a halál, az adó és a *PC Format*.

(Talán az adó nem is olyan biztos...)

C-V

A PC Format filozófiája

A PC Format célja, hogy segítsen eligazodni a számítástechnikai szórakoztatóiparban. Nem számít, miért vetted a PC-d. Legyen az oka játék, grafika, internet vagy zene, mi azért vagyunk, hogy segítsünk a legtöbbet kihozni a gépedből. Felkutatjuk helyetted a legjobb hardvereket, szoftvereket és játékokat. Azzal a biztos tudattal követheted ajánlásainkat és értékeléseinket, hogy – a lehető legobjektívebben – a kész, befejezett terméket vizsgáltuk – azt, amelyik a boltba kerül. Mivel mi is PC-tulajdonosok vagyunk, nekünk is érdekünk, hogy figyelemmel kísérjük a legfrissebb számítástechnikai fejlesztéseket, és megismerjük a legújabb hardvereket és szoftvereket. Mi ugyanazt az örömöt, csalódást és csodálatot érezzük, mint Te.

Elérhetőségek:
www.pcformat.hu

Szerkesztői levelek:
pcformat@cmk.hu

Technikai kérdések:
pcformat@cmk.hu

Segítség a CD-melléklethez:
pcformat@cmk.hu

Előfizetés:
pcformat@cmk.hu
www.pcformat.hu
Lapozz a 42. oldalra vagy telefonon:
(1) 467 6720

PC Format
1306 Budapest 35 Pf.: 141

A sokoldalú PC magazin PCFormat

Hírek

Tények és információk a számítástechnika pezsgő világából a PC Format tálalásában.

Teljes sebességgel a negyedik generációs 3D kártyák felé

Jó hír a játékok rajongóinak: a GeForce és a Savage 2000 karácsonyra a boltokban.

MINT AHOGY a reumások érzik a térdükben, amikor közeleg az időváltozás, mi a pénztárcánk bizsergéséből éreztük a grafikus gyorsítók újabb generációjának eljövetelét. Úgy tűnik, mintha csak a múlt héten helyeztük volna be a Voodoo3 és a TNT2 kártyákat az alaplap AGP slotjába. Mindazonáltal, miután jobban megvizsgáltuk a helyzetet, biztosan kijelenthetjük, hogy a negyedik generációs videokártyák csakugyan jók lesznek.



GeForce: az első grafikus processzor.

Először is itt a GeForce 256 az nVIDIA-tól, amely a világ első grafikus processzora (nem csak gyorsító!). A GeForce 256 izgalmas fejlesztés, és valódi újdonság a grafikus gyorsítók terén, mióta a 3dfx Voodoo kártyák beindították a versenyt. Ez az első chip, amely hardveresen tartalmazza az ún. transform és lighting (T&L) motort, és ettől lesz a GeForce grafikus processzor (GPU).

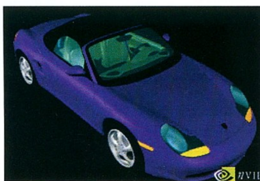
Egy háromdimenziós helyszín előállítása négy lényeges fázisból áll, ezek közül az első kettő a T&L. A másik kettő a háromszögek előállítása és a renderelés. A grafikus adatfeldolgozás e négy fázisa közül kettőt a processzorra hagytak, csak az utóbbi kettő van jelen hardveresen a mai kártyákban is. Átvéve ezt a másik két időrabló feladatot is a processzortól, annak több idő jut a játékban egyéb feladatok elvégzésére, például a mesterséges intelligenciára, a fizikai törvények kiszámítására, tárgyak mozgatására, és a játékszerverekkel való kommunikációra hálózaton keresztül. Mindennek eredménye a radikálisan megnövekedett sebesség.

Nagyon fontos még, hogy a hardveres T&L lehetővé teszi a játékfejlesztők számára, hogy jelentősen megnöveljék a felbontást és a játékvilágok és szereplőik részletességét, anélkül, hogy a processzor sebessége lecsökkene. Elvileg a GeForce 256 felgyorsítja a legtöbb már kiadott játékot, és ezt az – egy



Savage 2000: vállvetve versenyez a GeForce-szal a játékrajongók szívéért és pénztárcájáért.

Creative Annihilator kártyával és béta driverekkel végrehajtott – előzetes tesztek is alátámasztják. A Quake 3 például simán futott, ahol korábban esetleg akadozott, és az Unreal Tournament is érezhetően tökéletesedett. Az nVIDIA saját demói elképesztő eredményt produkáltak, különösen egy Wanda nevű program, amely egy nő abszolút részletes, élek nélküli, rendkívül nagy felbontású modelljét ábrázolta. Még az egyes hajszálak is láthatóak voltak. Azonban egy halom, még fejlesztés


Valaha boldog lettél volna, ha a 3D kártyád egy ilyen sportkocsival lep meg a képernyőn…


…de miután megpillantottad, mire képes a GeForce, valószínűleg elkezdesz gyűjteni az új kártyára.


A GeForce előtti kőkorszakban a gumiabroncs nem volt kerek, hanem ehhez hasonló szögletes formákból állt.


Mától azonban a GeForce chip Transform motorjának segítségével a kerék kerek lesz, és mozgás közben is tökéletesen animált marad.

Virtuális Plaza a weben

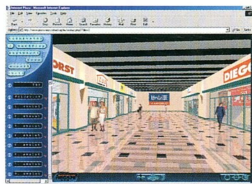
A Z INFOSZTRÁDÁN EGY PERCRE SEM KELLETT ELTERELNI a forgalmat, amikor a Népszabadság Rt. háromdimenziós nagyáruháza, a www.plaza.nepszabadsag.hu megnyitotta kapuit.

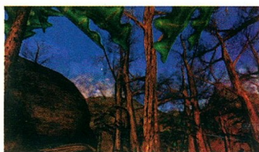
A projekt egy évig tartó előkészítés után került a nagyközönség elé azzal a céllal, hogy a sajtópiac egyik vezető cége részt vállaljon az e-kereskedelem immáron időszerű honosításában. A Carnation Consulting felmérése alapján Magyarországon az elektronikus kereskedelem fejlődése felgyorsult az elmúlt félévben, de jelentős forgalmat – a kevés kivételtől eltekintve – még a leglátogatottabb site-ok sem bonyolítanak egyelőre. Az előrejelzések szerint azonban ez a tendencia az új médium felhasználókörének bővülésével csak javulni fog, sokan robbanásszerű forgalomnövekedésről beszélnek.

A Népszabadság Internet Plaza mindent megtett azért, hogy népszerűsítse az internet adta újfajta lehetőségeket. Formailag is újat alkotott: a Viscape programra építve egy olyan virtuális teret hozott létre, melyben sétálni, liftezni vagy akár csak ácsorogni lehet, mindezt a 9 szint bármelyikén. Az egyes boltokat különféle stílusban álmodta meg a tervező, vannak olyan üzletek, melyek valósághűen idézik fel az IRL boltokat, vannak azonban olyanok is, melyek elszakadtak a való világ diktálta törvényszerűségektől. Ilyen pl. az utazási irodák emelete, melyen ha körbesétál a látogató, egy térben láthatja a jéghegyeket, a tenger mediterrán kékjét, a sivatag hajóját vagy az égen lebegő léghajókat. A Viscape 6Mb-os plug-injét mindenképpen le kell töltenie annak, aki a plaza 3D változatát meg szeretné nézni. Ha azonban veszi erre a fáradságot és a memóriát, nem csak a www.plaza.nepszabadsag.hu-ba kukkanthat bele, hanem betekintést nyerhet a háromdimenziós világok varázsos gyűjteményébe is. Rövidesen új 3D-s labirintus-játékok is színesítik a plazát, érdekességük az lesz, hogy a játékfeltételeket sikeresen teljesítő játékosok ajándékot kapnak. Így CD-ROM-mal, plüssállattal, egyéb apróságokkal "távozhat" mindenki a virtuális bevásárló-szórakoztató központból.









A GeForce-ban rejlő lehetőségek a falevelek és az erdő ábrázolása közben is megmutatkoznak.

alatt álló játék – melyek közül néhány talán Karácsony előtt megjelenik – mutatja meg majd igazán a GeForce erejét, hiszen ezeket kifejezetten a hardveres T&L-re írták. Ilyen lesz a Messiah, a Bungie-féle Halo, és talán a Quake 3.

A negyedik generációs kártyák másik szereplője a Savage 2000 az S3-tól, mely nemrég olvadt be a Diamond Multimediába. Ez a kártya is T&L motorral ékeskedik, megjelenése november harmadik hetére várható. E sorok írása közben még mindig nem dőlt el az ár a tajvani földrengések okozta memória-áringadozások miatt. Az S3 ígérete szerint 30-40 százalékkal lesznek olcsóbbak a GeForce-nál.

A Savage és az nVIDIA addig nem közli a végleges árakat, amíg a memóriapiac meg nem nyugszik. Eközben a 3dfx új Napalm nevű gyorsítójára (Voodoo4) nehézsúlyú ellenfélként tekintettek a Karácsony előtti 3D kártya háborúban, ám a kártya megjelenése leghamarabb február közepére csúszott. Ez nagy bajt jelenthet a cég számára, hiszen bármilyen nagyszerűek is a mostani Voodoo3 kártyák, nagy kísértést jelent majd a karácsonyi vásárlóknak, hogy a GeForce és a Savage 2000 javára könnyítsenek pénztárcáikon.

www.geforce.com
www.3dfx.com
www.s3.com/index2.html

Ami sok az sok

A grafikus kártyák elengedhetetlenül fontosak, ha játszani akarsz a gépeddel. De melyiket válaszd? Az idén rekordtermést könyvelhettünk el. Januárban megvehetted a Voodoo2-t, májusban már lecserélhetted a Voodoo3-ra, de csak azért, hogy novemberben a 3D kártyák újabb generációjával találkozhass. Persze nem muszáj fejleszteni a géped, ha nem akarod. Ám ha azt szeretnéd, hogy a legújabb játékok a legteljesebb grafikai élményt nyújtsák, az egyetlen lehetőséged, ha mélyen belenyúlsz a zsebedbe.

3dfx Napalm

A Voodoo4 - ködnevén Napalm - 2000 februárjáig várat magára. Ez azt jelenti, hogy a 3dfx arra próbálja ösztönözni a karácsonyi vásárlókat, a Voodoo3-as szériát válasszák az olyan újabb, gyorsabb és jobban csengő technológiák helyett, mint például a Savage 2000 vagy a GeForce.

GeForce

A világon ez az első grafikus processzor (GPU), ami azt jelenti, hogy ez a chip a háromdimenziós képalkotáshoz szükséges összes grafikai műveletet maga végzi, ráadásul a 256 bites sávszélességben ugyancsak első. Nem egészen hat hónap telt el, mióta az nVIDIA megjelentette a TNT2-t, de a GeForce ismét magasabbra emelte a mércét.

Savage 2000

A Savage 2000 egy ügyes kis szerkezet az S3-tól. Az S3 által nemrég felvásárolt Diamond Multimedia lesz az első a Viper 2 kártyájával, amely a Savage 2000 chipkészleten alapszik. A kártyát 64Mb memóriával tervezték megjelentetni, de ez most eléggé valószínűtlen a magas RAM-árak miatt. Az S3 tervei szerint a kártya olcsóbb lesz a GeForce-nál.

Pöpec peték

Az online magazin azt állítja, hogy az egész kiárusítási sztori csak egy fölösleges felhajtás. Megáll az ember petéje!

N AGY VITÁT KAVART NEMRÉGIBEN, hogy egy internetes oldalon eladásra kínálták fel modellek petesejtjeit, és az újságok egyből kaptak a híren, hogy bebizonyítsák, az internet egy félelmetes valami. Bár a Feed online magazin azt állítja, hogy az egész sztori csak egy cinikus PR-szenzáció.

Ron Harris oldala, a Ron's Angels tele van amerikai terméketlen nőknek szóló információkkal, és azt állítja, hogy a modellek petesejtjei sok gyermektelen páron segíthetnének. Ezzel szemben a Feed társszerkesztője, Clay Shirky szerint "a honlapon egy modell arcképe és még nyolc másik potenciális donor szerepelt. Az arckép egy az Erotic Box Office-ban szereplő modell képéből volt kivágva."

Azóta a fényképet mindkét oldalról levették, bár Shirky rámutatott, hogy még mindig látható a Sweet 18.comon, egy másik Harris tulajdonában lévő pornográf weboldalon. Furcsamód, miután Shirky cikkét leadták, a Sweet 18 oldalát nem lehetett elérni, az Erotic Box Office-ból pedig rejtélyes körülmények között eltűntek a hivatkozások a modellek könyvtáraira.



Ron's Angels – az év sztorija vagy csak fölösleges felhajtás? Ki tudja?

A Ron's Angels oldala drámaian megváltozott a Feed cikk közlése óta, a havi előfizetési díjakra vonatkozó dolgok és az oldal nyíltan erotikus természete mind eltűntek. Ehelyett beígértek egy online spermaárusítást, és a feliratkozási információkat kibővítették egy e-mail címmel. Ha más nem is nagyon történt, azért jó nagy vihart kavart a vita Harris körül, aki történetesen a közeljövőben fogja kiadni új könyvét.

Nem ez az első vita az online árusításokról. Az óriási eBay oldalon egyik megtévesztés követi a másikat, mert a felhasználók vesét, a Brit Királyi Családot, és még csecsemőket is árultak a legtöbbet ígérőknek, amíg az oldal közbe nem lépett és véget nem vetett a kiárusításoknak. A szoftveróriás Novell programjainak illegális másolatait is árulták, sőt saját kollégánk is felkínálta magát az eBay oldalain, és még 10 penny fölötti ajánlatokat is kapott. Előnyös üzlet.

www.feedmag.com
www.ronsangels.com

Árverés a neten

Morzsák

Örömrúd

A számítógép-perifériák egyik legnagyobb szállítója, a Logic3 egy új joysticket jelentetett meg. A Hurricane névre keresztelt "örömrudacskát" gumiborítással látták el, különlegessége az állítható sebességű autofire funkció. Az ára 10 ezer forint körül várható. További információk: www.spectravideo.com

Idén, október 13-án útjára indult az aXio, az első magyar internetes aukcióház (www.axio.hu). A keretprogram teljes egészében magyar fejlesztés, a projektre egy fiatal csapat alakult – jórészt a Budapesti Műszaki Egyetem végzős villamosmérnök-informatikusaiból. 1999 májusa óta készült az oldal, így az októberi bemutatón már számos kényelmes funkciót találhatott benne a nagyközönség. A fejlődés azonban itt nem áll meg, hiszen a fejlesztők ígérete szerint a szolgáltatásokat folyamatosan javítják, bővítik majd.

Az internetes árverés külföldön már nem új fogalom, 1995 óta működnek különböző cégek, akik ezzel foglalkoznak. A kezdeményezés hazánkban is sikeresnek tűnik, hiszen november 5-én, pénteken este az aXio a CyberSushi internet kávézóban tartott sajtótájékoztatóján már 200 regisztrált tagról tudott beszámolni, és átadták az első, licit útján elnyert tárgyakat.

Mit lehet eladni itt? Gyakorlatilag mindent. Az aXio oldalain már található nagy értékű személyautó és ingatlan, de néhány száz forintos könyv is. Az árverés indításához csupán regisztrálnunk kell magunkat a honlapon, valamint meg kell adnunk a tárgy adatait: név, leírás, kikiáltási ár és az aukció időtartama. Ez utóbbi lehet 1–4 hét. Ha valaki licitálni szeretne, szintén regisztrálnia kell magát és megadnia az adott tárgyra vonatkozó ajánlatát. A rendszer már most is értesíti e-mailben az eladót és a licit nyertesét egyaránt, ha véget ér egy aukció.

Az aXio tervei között szerepel egy klub, ahol mindenki elmondhatja a véleményét, hogy mit keres, sőt még cseveghet is. Fontos fejlesztés lesz még a tagok értékelése is, ahol egy lezajlott adásvétel után mindkét fél értékelheti majd partnerét. Így idővel mindenkiről alapos információt szerezhetünk, mielőtt üzleti kapcsolatba lépünk vele a világhálón. Ez nagyon hasznos lehet a bizalom és a biztonság miatt. Egy elindított aukció, illetve egy licit az aXiónál a felekre nézve kötelező üzleti ajánlatnak minősül. A dolog komolysága érdekében tehát ezt csak regisztrált tagok tehetik meg, akiknek ismert a valós nevük, a postai címük és a telefonszámuk. Az adatvédelem érdekében azonban a nyilvánosság elé csak a tag szabadon választott felhasználóneve, e-mail címe és telefonszáma kerül.

Jelenleg a szolgáltatás teljesen ingyenes, bár néhány száz forintért lehetőség van kiemelt aukciót is indítani a főoldalon. Az aXio egyelőre reklámbevételekből kívánja finanszírozni a honlap üzemeltetését, a távolabbi jövőben elképzelhetőnek tartják azonban, hogy pénzbe kerül majd az aukció.

AXIO
INTERNETES AUKCIÓ
www.axio.hu

★ | Főoldal · Információ · Klub · Tagok · Segítség · Hirdetés · E-mail

AXIO MARKET:

- Antikvitás - Műtárgy (15)
- Auto-Motor (4)
- Baba-Mama (1)
- CD, Kazetta, Videó (16)
- Fiatalok ()
- Gyűjtemények tárgyai (2)
- Ház és Kert (9)
- Hobby (3)
- Ingatlan (1)
- Játék, Modellek ()
- Könyv, Folyóirat (6)
- Óra, Ékszer, Drágakő ()
- Ruházat (1)
- Sport, Egészség, Utazás (7)
- Számítástechnika-Iroda (27)
- Szórakoztató elektronika (11)
- Telefon és tartozékok (4)
- Mindenféle izgalmas (1)
- Felnőttek ()

Mi az AXIO?

Az AXIO Internetes aukciós ház. Olyan, mint egy tradicionális árverési csarnok de egyszerû, mint egy apróhirdetés. Kinek nincs tele a környezete olyan szükségtelenné vált holmikkal, amiből szívesen pénzt látna? És melyikünk nem keres állandóan kisebb - vagy nagyobb értékû holmikat, amiket - jobb fórum híján - drágán megvásárol?

Erre ad megoldást az AXIO, ahol a vásárlás mellett még játékszenvedélyünket is kielégíthetjük. Mindezt ingyen!

Az AXIO 1999 október 13-án indult, jelenleg a regisztráció, az aukció indítás és a licitálás funkció mûködik. Regisztrálj, használd az AXIO-t és folyamatosan éretesülsz a fejlesztésekről!
Ha már tag vagy kezdd mindig azzal, hogy a tagok menüpontnál belépsz! Amíg a csillag kék addig kívûl vagy, ha narancssárga akkor már beléptél az AXIO-ba és minden funkciót szabadon használhatsz.



Morzsák

Csíííz!

A Sony bemutatta a DSC-F505 digitális fényképezőgépét, amelyet 5x optikai és 10x digitális zoomlencsével szereltek fel. Az 1600x1200 felbontású képek rögzítése a Sony saját fejlesztésű memóriakártyájára történik.

A földrengés a játékosokat is sújtja

A tajvani tragédia a PC-k árát felfelé kényszeríti.

A szeptemberi, tajvani földrengést nemcsak maga az ország szenvedte meg, hanem a számítástechnikai iparon keresztül az egész világ. Sok cég arra figyelmeztet, a karácsonyi zsúfolt szezonra óriási áremelkedések következhetnek be.

Tudniillik Tajvan a fő szállítója a PC-k memóriáihoz, video- és hangkártyáihoz használt chipeknek. Az ország a világ memóriaalkatrészeinek majdnem a felét adja, és az infrastruktúrájában bekövetkezett károk a mikrochipek hiányához vezettek. Bár a rengés epicentruma messze helyezkedett el a gyártási központoktól, a mikrochipeket gyártó gépezetek nagyon érzékenyek, és sok esetben hosszas tesztelést kívánnak az újrabeállítások után. Amint a földrengés híre nyugatra ért, a memória árak egy éjszaka alatt öt százalékot emelkedtek, és a növekedés azóta sem állt meg.

A memóriák és egyéb alkatrészek árai már a földrengés előtt emelkedni kezdtek a termelési hiány és a szokatlanul magas kereslet miatt. A PC-k és egyéb perifériák költségei valószínűleg emelkedni fognak a következő hetekben is. Egyes iparági elemzők becslése szerint, bár sok gyártó már újrakezdte a munkát, a tajvani cégeknek kettő-négy hónapjába kerül a termelés normális szintre való visszaállítása.

Mivel a komputercégek elérkeztek a tradicionális karácsonyi árháborúhoz, valószínűleg a kisebb szállítók szenvedik a legnagyobb károkat. Az óriásvállalatok rengeteg tőkével rendelkeznek, amivel az árakat mesterségesen alacsonyan tarthatják az Újévig, ám a kisebb cégeknek nem lesz más választásuk, mint hogy emeljék a termékeik árát.

Úgy tűnik, a teljesítményéhes játékrajongók szenvedik meg legjobban a hiányt. A 3DSL multimédia specialista cég weboldala szerint "az nVIDIA, a 3dxf, az S3 és az ATI cégek chip szállítmányait különösen mélyen érinti a válság... A készletek először a Compaqhoz és a Dellhez hasonló cégekhez áramlanak." Valószínűleg a notebookok ára is nőni fog, hiszen Tajvan a folyadékkristályos kijelzőknek is az egyik legfontosabb gyártója. A 3DSL összeállított egy remek listát a honlapján azokról a cégekről, akikre hatással volt a földrengés.

Senki nem vitatja, hogy a földrengés komolyan hatott az alkatrészek áraira, ám sokan úgy érzik, néhány számítástechnikai cég megpróbál hasznot húzni a tragédiából. A földrengés után néhány nappal, a hirdetésekben óriási áremelkedésekkel riogatták a PC-gyártókat, és "Vásároljon most!" feliratokkal ösztönözték őket a készletezésre azelőtt, hogy bármilyen megbízható információjuk lehetett volna a földrengés hatásával kapcsolatban.
www.3dsl.com



A tajvani földrengés teljes káoszt okozott a hardvergyártók között. További információk: www.3DSL.com

Morzsák

Mennyei modem

A Paradise tovább bővítette modemválasztékát egy új USB V.90 modemmel, amely rengeteg automata funkcióval rendelkezik, hogy a felhasználók számára minél egyszerűbbé tegyék a telepítést. A 20 ezer forintos ár nagyon barátságosnak tűnik.

MP3 télen, nyáron

A Sony is beszáll a buliba.

A MÉRETE CSAK AKKORA, MINT EGY Sport szelet, és az új Sony walkman megjelenése tisztán jelzi, az MP3 fősodorrá vált. A Sony a walkman huszadik születésnapját ünnepli. Ez a szerkezet tette lehetővé, hogy az emberek "menet közben" is zenét hallgathassanak anélkül, hogy egy komplett hi-fi cuccot és egy aggregátort kellene magukkal cipelni. A Japánban ez év végén, Európában pedig valószínűleg 2000 elején startoló MS Walkman ugyancsak innovatív eszköz. A Sony a világ egyik legnagyobb szórakoztatóipari cége, ráadásul az öt legnagyobb multinacionális lemezkiadó között is számon tartják.

Az MS Walkman a Sony hüvelykujjnyi méretű, saját "memória rúdját" (Memory Stick) használja. A 64Mb tárolókapacitású kártyára kétórányi zene rögzíthető, és MagicGate másolásvédelemmel látták el, a kalózok nagy bánatára. A cég sajnos azt állítja, hogy a zenefájlokat csak a hivatalosan erre feljogosított oldalakról tölthetjük le. Ez erősen sérti az internet független zenei világát, ha a technológia ugyanolyan drága lesz, mint a többi másolásvédelmi megoldás. Egyéb biztonsági formátumok, mint például a Liquid Audio támogatásáról nem tettek említést.

Míg a Secure Digital Music Initiative (SDMI, kb. Kezdeményezés a Biztonságos Digitális Zenéért) tagjai egy helyben járnak, és bizonytalan határozatokat hoznak a letölthető zenei fájlok egységesítéséről, addig a Microsoft úgy döntött, hogy ezúttal tényleg a tettek mezejére lép. A szoftveróriás a digitális zenében hatalmas pénzt lát, és agresszív kampányt folytat a saját Windows Media (WMA) technológiája mellett. A Microsoft szerint a WMA az MP3-mal egyenértékű hangminőséget biztosít, ugyanakkor a fájlok mérete jóval kisebb, így ezzel még rövidebbé válik a letöltési idő, és még több dalt zsúfolhatunk be a hordozható lejátszónkba. A cég weboldala (www.windowsmedia.com) rengeteg letölthető zenét tartalmaz.

Felismerve, hogy némi segítség nélkül nem törhetnek élre az online zene területén, a Microsoft összeállt néhány chipgyártóval, annak biztosítására, hogy a jövő hordozható lejátszói támogassják a WMA szabványt. A Cirrus Logic és az ARM már támogatja a Windows Mediát, és az olyan népszerű MP3 lejátszók is felismerik a WMA fájlokat, mint a MusicMatch, a Jukebox vagy a WinAMP. Úgy tűnik ez egyszer a számítástechnikai ipar és a zeneipar egyetért abban, hogy a digitális zene jelenti a jövő felé vezető utat, ám a taktikájuk sok mindenkit összekavar. Bizonytalan, vajon kié lesz a jövő? Amíg nem derül ki, hogy az MP3, a Windows Media, a Liquid Audio vagy az SDMI lesz a nyertese a szabványháborúnak, addig csak kevés ember áldoz a hordozható lejátszókra.

Az MP3 körüli jogi csatározások is folytatódnak. Bár a svéd lemeziparral szembeni perben nem marasztalták el Tommy Olssont, akinek a honlapja illegális MP3 gyűjteményekhez tartalmazott linkeket, az ítélet precedens értékű, ahol a linkeket a zenei kalózok támogatásaként, bűnpártolásként tüntették fel. Hasonló perek világszerte várhatók, amint a kiadók megkísérlik a zene illegális terjesztését meggátolni.



Az új Sony MS Walkman. Hidegre tették, mielőtt az utcára került volna.


A *MusicMatch Jukebox* (www.musicmatch.com) is felismeri a WMA fájlokat.

Tisztán látszik



Nagy sebességű internetkapcsolat az Orange szakembergárdájától.

Bizonyára nagy sikert arat az Orange új videotelefonja, amely 2000 nyarán kerül az európai boltokba.

A készülék a mobiltelefon és a digitális személyi asszisztens (PDA) keresztezése, és sokféle új funkciót kínál. Az Orange szerint megtudhatjuk a közlekedési információkat, megnézhetünk filmbemutatókat, vásárolhatunk az interneten, és emellett természetesen videotelefonálhatunk. Az új telefon a glasgow-i Strathclyde Egyetem szakemberei által kifejlesztett tömörítési technológiát használja, és az ígéreteknek megfelelően a csatlakozási sebesség jóval meghaladja a mai mobiltelefonok 9,6Kbps adatátviteli sebességét. Kezdetben a telefon 28,8Kbps sebességgel kommunikál, mindazonáltal az Orange már a közeljövőben a 64Kbps sebesség elérését reméli. A vállalat milliárdokat költ jelenlegi hálózatának fejlesztésére, hogy mihamarabb elérhesse a 128Kbps sebességet, amely megegyezik a duál vonalas ISDN kapcsolattal.

DirectX – szerencseszám: 7.0

A Microsoft megjelentette a *DirectX* legújabb változatát, amelynek segítségével a multimédiás programozók még többet hozhatnak ki a PC-kből. Az ingyenes szoftver jobb 3D grafikát és hangminőséget ígér. Bár a *DirectX 7.0* magja alapjaiban nem változott, számos újdonság van, amivel az elkövetkező játékok még érdekesebbé válhatnak. Továbbfejlesztették a grafikus gyorsítókártyák támogatását, amivel lehetővé tették a fejlesztők számára, hogy sokkal szebb grafikát, még valósághűbb fényeffekteket és animációkat hozhassanak létre. A *DirectX* jobb hangzást is ígér. A legújabb verzió nagyobb mértékben támogatja a 3D audió szabványokat, ezzel még jobb teljesítményt sajtolva ki az újgenerációs hangkártyákból. A Microsoft azt is állítja, hogy a *DirectX 7.0* alatt futó programok 20 százalékkal gyorsabbak, mint a korábbi verzionál.



A *DirectX 7.0* ingyen letölthető a következő helyről: www.microsoft.com/directx

Mese habbal



Nincsen rózsa tövis nélkül

Hello. Nincs kétségem, mennyire el lesztek ragadtatva, ha megtudjátok, hogy a főszerkesztő úrral megállapodtunk, folytathatom a *PC Format* magazinban a havi cikkeim megírását, azzal az apró kikötéssel, hogy nem sokat emlegetem a feleségem egészségi állapotát. „Üsse kő! – mondta. – Úgy tűnik elég népszerű vagy az olvasóink között. Figyelj oda, hogy mindig időben leadd az írásod, ne térj el nagyon messzire a tárgytól. Ja, és vidd magaddal ezt a nagy rakás rajongói levelet." Még inkább megörültem, amikor kiderült, hogy ismét a régi megállapodásunk szerint kapom a fizetésem. Így ezért a remekműért 15 fényes krajcárt tehetek zsebre.

Sajnos a hosszúra nyúlt bevezetés miatt csak kevés hely maradt a nejem egészségével foglalkozni. Nyugodtak lehettek afelől, hogy érzelmileg kiegyensúlyozott, és a genny is leapadt valahogy a sebéből. Ám ezúttal másfajta gennyes dologról szeretnék szót ejteni, ami alatt a számítógép fejlesztését értem. Elérkeztem ahhoz a ponthoz, amikor a számítógépemen már nem futnak a legfrissebb programok. A múlt héten kedvenc főszerkesztőm tanácsára megpróbáltam telepíteni a *Half-Life*-ot, és nem tudtam betenni azt a fényes kis lemezt a floppymeghajtómba. Ekkor jöttem rá, eljött az idő, hogy a megbízható XT gépemet egy kicsit modernebbé varázsoljam.

Ezért aztán elballagtam a helyi komputer-szaküzletbe némi tanácsért. Süllyedjek el, ha nem azt mondták, dobjam ki az egész gépet úgy ahogy van, és vegyek egy újat. Én aztán nem ilyen fejlesztésre gondoltam, ám csak ekkor vettem észre, milyen fiatalemberrel tárgyaltam, és gondoltam, az üzletvezető sokkal segítőkészebb lesz. Hazamentem és felkaptam a jó öreg XT-met, hogy megmutathassam a vezetőnek.

Ekkor történt a katasztrófa! Ahogy az utca végére értem, a karom elkezdett fájni, és letettem a gépet. Eztán eszembe jutott, hogy elfelejtettem meglocsolni a feleségem muskátliját. Újra hazarohantam, a többit pedig képzelhetitek! Mire visszaértem, a gépem eltűnt, és egy teljesen újat kellett vennem. Nem ilyen fejlesztésre gondoltam, de ha a számításaim helyesek, akkor a 15 krajcárom pont fedezi a költségeket. Proszit!

Itt a világ vége! – ezt mintha már hallottuk volna

Ráadásul az egésznek a szükségtelen pánikkeltés az oka.

Morzsák

A Yamaha behúzott

A Yamaha kiadta a legújabb CD-RW meghajtót, amelyik mindösszesze kilenc perc alatt képes megírni egy 74 perces audio CD-t. A CRW-8424 a CDR-ekre 8x-os sebességgel, az újraírhatókra 4x-es sebességgel képes írni, míg az olvasás 24x-es sebességgel történik. A cég szerint a meghajtó különleges: "szakít a CD-RW-k szokásos kinézetével, ez a meghajtó nagyon ízléses". www.yamaha.com

MÍG AZ AMERIKAIAK ATOMBIZTOS BUNKEREKben várják, hogy a Millennium Bug eltöröljön minket a Föld színéről, a 2000. év legnagyobb problémáját nem a PC-k, hanem az emberek okozhatják.

Az amerikai jegybank elnöke, Alan Greenspan egy nemrég tett nyilatkozatában elismerte, hogy a kereskedelmi bankok növelik a náluk lévő pénz mennyiségét, mivel egy média keltette pánikra számítanak az ezredforduló közeledtével.

A bankok problémája az, hogy egyszerre csak kis pénzmennyiséget tarthatnak a fiókokban, hiszen a betétek nagy részét befektetik. Katasztrofális eredménye lehet, ha mindenki ki akarja venni a pénzét a bankokból. Ugyanez vonatkozik a tőzsdére és a részvényekre is. Ha a pánikba esett befektetők elkezdik eladni a részvényeket, hogy készpénzhez jussanak, a tőzsdepiac összeomlása gazdasági káoszba torkollhat. Greenspan szerint a megoldás egyszerű: "A legbiztonságosabb az emberek számára, ha ugyanúgy viselkednek, mint az év bármelyik más részében, és otthagyják a pénzüket, ahol van." Ezzel az angol kormány honlapján (www.bug2000.co.uk) is egyetértenek: "Minden pénzkiadó automatát leteszteltek és teljesen rendben működnek. A hitelkártyákat, csekkeket is a megszokott módon lehet használni. Készpénzhez az üzleteken és bevásárlóközpontokon keresztül is hozzájuthatunk. Ne hordjanak magukkal nagy mennyiségű készpénzt, ezzel csak a rablók és tolvajok vágyát teljesítik."

Ha nem teszünk semmit, már jót tettünk a gazdaság megóvása érdekében, ám ez nem vonatkozik a számítógépünkre. Lapozz a 34. oldalra, ahol megtudhatod, hogyan óvhatod meg a géped az ezredfordulós problémától. Ugye Te sem akarod könnyes szemmel kezdeni az új évet?

Please make a selection:
Your money is as safe | Go!
Return to Main Menu
BEATING THE BUG
TIPS!
FACTS NOT FICTION

Your money is as safe as it's always been

The fact that we withdraw over £270 million from cash machines every day shows how important a part computers play in dealing with our money. Every time we cash a giro, write a cheque or use a credit card we also rely on them.

So it's no wonder that banks, building societies and other financial organisations have been at the forefront of efforts to combat the Millennium Bug. Indeed, they have spent years working together to make sure that their systems are completely Millennium Bug free and can continue to talk to each other.

"Ne ess pánikba!" – mondják az Action 2000 emberei, hisz ez a dolguk.

PCFormat – Az öt legjobb Y2K weboldal

1 **www.sock-monkey.com/y2k.html** Egy állatpszichológus tudatja a világgal, hogyan oldhatják meg a zokni-majmok a 2000. év számítógépes problémáját.

2 **www.y3k.com** A közeledő ezredforduló minden örömével együtt, az emberek hajlamosak elfeledkezni a 3000. év fájdalmas problémájáról.

3 **www.y2kwomen.com** A buja feministák számára készített oldal meglehetősen szexista nézőpontból közelíti meg a problémát.

4 **www.y2klinks.com/y2kfun.htm** Ha már nevetni sem tudsz, mit tehetsz még? Az 2000. évvel kapcsolatos mókák e gyűjteménye kevésbé vicces poénokat is elsüt.

5 **www.everything2000.com** Végre egy oldal, ami nem próbál meg semmit sem eladni! Huuhuuu! Várjunk csak... Ez egy reklám? Ah!

Modem betyárok

Egy amerikai elit hackercsapat bejutott a nemzeti energiaszolgáltatóhoz, ahonnan titkos fehérházi információkat szereztek meg, majd behatoltak hitelintézetekhez is, és végül a világon először egy adatletapogatóval leplezték le őket. Az analóg adatelfogó eszköz kifejlesztése 70 ezer dollárba került az FBI-nak, amellyel érzékelik a modem vonalának zaját, és így bárki internetkapcsolatában turkálhatnak. Az ügynökök egy huzatos padlásszobába berendezkedve figyelték a főbűnös, Calvin Cantrell minden egyes e-mail üzenetét és billentyűleütését.

Alternatív megoldások

A 2000. év eljövetelét izgalmas várakozás előzi meg világszerte, de van néhány vállalkozó kedvű cég, aki megpróbál pénzt szerezni az ezredfordulós válságból.

A Kandles & Co nevű ajándéktárgyakat gyártó vállalat szokatlan megoldással jelentkezett az ezredfordulós probléma elkerülésére. Felejtsd el az új BIOS chipeket, kártyákat és szoftveres megoldásokat.

Az Y2Kandle egy gyertya, amit ha meggyújtasz egy sötét szobában, létrejön az az atmoszféra, amire a PC-nek is szüksége lehet az ezredforduló átvészelésére. Mi legalábbis így véljük. Nem tudjuk elképzelni, hogyan használhatjuk még hasznosan a cég viaszgyertyáit. Egyéb ötletekért látogass el a **www.kandles.co.uk** weboldalra.

A BRA cég, ha lehet még tovább ment az ezredfordulós biznisz kiaknázásában. Ők arra ösztönöznek, hogy vásárolj egyet a három kerámiaszörny közül, amelyek különös védelmet kívánnak, hiszen kétségbeesetten próbálnak visszatérni a kibertérbe. „Teljesen ellenállók a pusztítással szemben." – állította Dr. An Orak, a BRA szóvivője. Mindenesetre nem javasoljuk, hogy dobáljátok őket, már csak a darabonkénti 8 ezer forintos ár miatt sem. További információkért keresd fel a következő weboldalt: **www.adopt-a-bug.co.uk**



Nem is olyan félelmetesek, ugye?



Néhány cseppnyi forró viasz az alaplapon talán megoldja a BIOS évszámváltási problémáját.

Nomád élet

Az MP3-őrület ismét elérte a *PCF* szerkesztőségét a Creative Labs-féle Nomad megérkezésével. Az elsők között vehettük szemügyre a 64Mb memóriával rendelkező, külső hangfelvételi lehetőséggel és beépített FM rádióval ellátott MP3-lejátszót, amely kb. 60 ezer forintért lesz majd megvásárolható. A hangminőség a legjobb MP3-lejátszókat idézi, és a hangerő eléri egy normál walkman szintjét (a lejátszók első generációinak egyik nagy problémája volt az alacsony hangerő).

A cigarettás doboznál is kisebb eszközt a Creative érdekes módon csak a honlapján keresztül terjeszti. A Nomaddal kizárólag az MP3 nagy szerelmeseit célozták meg, mivel a Creative még nem látja elérkezettnek az időt, hogy közvetlen fájlletöltési lehetőséggel és a PC dokkoló egység opcióval szerelje fel az eszközt. www.nomadworld.com

Sikerült megszereznünk egy Nomad lejátszót, hamarosan részletesen közöljük tapasztalatainkat.



A világ körül



Oroszország

Az amerikai kormány megharagudott hidegháborús ellenségére egy kamionnyi nagy teljesítményű PC 1996-ban történt illegális kiviteléért. A gépeket a nukleáris fegyverek kutatásához alkalmazták volna. Néhány éves perlekedés után meggyőzték az oroszokat a működéshez megfelelő engedélyek nélküli katonai objektum felépítése helyett egy civil kutatási központ felállításáról. Most talán a mindenható ZX Spectrum megszűnik Oroszország legnagyobb példányszámban elkelt otthoni számítógépének lenni.



Svédország

Az IKEA tovább bővíti tevékenységét az online értékesítés irányába, hátha sikerül megnyerni újabb vásárlókat az északi vadonban. Martin Goldberg, az internetes termékfelelős a Reutersnek elmondta: a vállalat az északi országokban tesztelte az elektronikus kereskedelem lehetőségeit, amit később arra a 30 országra is kiterjesztenek, ahol már egyébként is jelen vannak. Arra a tényre nem reagált, miszerint a vásárlók szeretnek beleülni a székekbe a vásárlás előtt.



Hollandia

Először szemet hunytak a prostitúció fölött. Aztán jött a marihuána ügy. Most pedig a holland hatóságok azért fizetnek néhány embernek, hogy a legelvetemültebb és legtörvénytelenebb oldalakat érintve szörfözzenek a hálón. Na azért ők sem őrültek teljesen meg... 15 internet-zsarut foglalkoztatnak, hogy a legmocskosabb dolgokat bányásszák elő a kibertérből. Jogukban áll betörni bármilyen oldalra és még a webmestereket is feljelenthetik, ha terhelő anyagokat találnak.



Hongkong

Egy hongkongi nő 120 ezer hongkongi dollárt (kb. 4 millió Ft) fizetett 430 darab piruláért, miután azt állították neki, hogy a tabletták orvosságot jelentenek a millenniumi problémára. A 43 éves hölgy alaposan félreértette a probléma természetét, azt gondolván, hogy az egy emberi betegség, nem pedig számítástechnikai probléma. A szélhámos meggyőzte őt, csillagászati összeget kereshet az orvosság továbbadásával. Ám a delikvens ezúttal csak némi tapasztalattal gazdagodott.

SOLIDEX®
PERFORMANCE

NOTEBOOK TÁSKÁK

DÁVIDTÓL GÓLIÁTIG

Már 4500.- Ft-tól

GYÖNGYVÁSZON, EVA MŰANYAG, MŰBŐR, BŐR, ALUMINIUM KIVITELBEN, KÜLÖNBÖZŐ MÉRETEKBEN
– MINDEN FELHASZNÁLÓI IGÉNYHEZ IGAZODVA.
– TÖBB MINT 30 TERMÉK KÖZÜL VÁLASZTHAT





① ANYAG: MŰBŐR; SZÍN: FEKETE; KÜLSŐ MÉRET: 42X34X24 CM; NOTEBOOK, ÍRÓESZKÖZÖK, TELEFON TÁROLÁSÁRA; VÁLLSZÍJJAL
② ANYAG:MŰBŐR; SZÍN:BARNA; KÜLSŐ MÉRET:45X32X17 CM; NOTEBOOK, TELEFON TÁROLÁSÁRA; VÁLLSZÍJJAL
③ ANYAG:EVA MŰANYAG; SZÍN:FEKETE; KÜLSŐ MÉRET:47X33X12 CM; NOTEBOOK TÁROLÁSÁRA; VÁLLSZÍJJAL
④ ANYAG: EVA MŰANYAG; SZÍN: SZÜRKE; KÜLSŐ MÉRET: 42X30X7 CM; NOTEBOOK TÁROLÁSRA; VÁLLSZÍJJAL
⑤ ANYAG: EVA MŰANYAG; SZÍN: SZÜRKE; KÜLSŐ MÉRET: 36X29X7 CM; NOTEBOOK, IRATOK TÁROLÁSÁRA; VÁLLSZÍJJAL
⑥ ANYAG: MŰBŐR; SZÍN: FEKETE; KÜLSŐ MÉRET:42X38X27 CM; NOTEBOOK, ÍRÓESZKÖZÖK, TELEFON TÁROLÁSÁRA; VÁLLSZÍJJAL

gold comp

Gold Comp kft. 1149 Budapest Várna u. 11.
Telefon: 469-0237, 469-0238 Fax.: 469-0239
Nyitvatartás: Hétfő - Csütörtök: 8:30 - 17.00 Péntek: 8.30 - 16.00
Web: http://www.goldcomp.hu E-mail: goldcomp@mail.inext.hu

MEGJELENIK JANUÁR 6-ÁN

PC Format A sokoldalú PC magazin

KÖZELEG A VILÁGVÉGE?



SAJNOS, NEKÜNK NINCS IDŐNK ILYESMIKKEL TÖRŐDNI, MERT MI A *PC FORMAT* KÖVETKEZŐ SZÁMÁRA KÉSZÜLÜNK.

PC Format A sokoldalú PC magazin az interneten!

- Hírek
- Információk
- Fórum
- Előfizetés

www.pcformat.hu

Hagyd el a Microsoft böhöm Titanicját és bújj be inkább a Linux pszichedelikus jégkunyhójába. Máris bemutatjuk új otthonodat.

Illusztráció: Arnold Nisbet

Pingvint a PC-be!

Miért viselnéd tovább Microsoft márkájú láncaidat? Zsákold a Windowst a papírkosárba és válts át egy teljesen más operációs rendszerre. Búcsúztatjuk a Windowst és egyben köszöntjük a Linuxot?

Tavaly még az Internet volt az, nemrégiben az MP3, most pedig egy új operációs rendszer. A Következő Nagy Durranás a PC-s világban a Linux, a Windows ingyenes alternatívája. A Linux egy operációs rendszer – az a bigyó, ami minden PC-hez kell, hogy kezdeni lehessen vele valamit. A Linux teljes egészében 32 bites, gyors, biztonságos és nagyon strapabíró. Csakúgy, mint a Windows esetében, a Linux is kapocs a hardver és a programok között.

Bármit is hallottál a Linuxról eddig, egy dologról semmiképpen sem feledkezhetsz meg, mielőtt elgondolkodnál az átálláson – arról, hogy nem kompatibilis a Windowszal. A Windowsos és a DOS-os alkalmazások közvetlenül nem futtathatók ebben a környezetben. A Linux gyökeresen eltérő programformátumokat használ, tehát ne is várja senki, hogy felteszi a *Microsoft Office*-t vagy a *Half-Life*-ot, az meg elindul. Nem túl jó hír azoknak, akik éppen most kezdenek elmerülni az *Age of Empires 2*-ben, vagy webes grafikákat terveznek a *Paint Shop Pro 6*-tal.

Hogy akkor mi értelme új szoftverekre beruházni és mindent újratanulni az alapoktól kezdve? Miért nem jó inkább maradni a megszokott, kipróbált Windowsnál? Ezekre a kérdésekre szeretnénk válaszolni a következő oldalakon, tehát csak figyelem.

A Linux története

A Linux egy ma már idősödő, az 1960-as években kifejlesztett hálózati operációs rendszer, a Unix közvetlen leszármazottja. Az 1990-es évek elején egy finn egyetemista, Linus Torvalds, szabadidejében nekilátott megváltoztatni a PC-s operációs rendszerek



Linux a weben

Ha Linuxos szoftverre vagy további információkra vadászol az OS-ről, érdemes felkeresned a következő címeket.

LINUX.HU

www.linux.hu

Linux hírekkel, patchekkel és rengeteg érdekes linkkel feltöltött magyar nyelvű internetoldal.

Software Station/Linux Station

www.swsbooks.hu

Szinte minden Linuxszal kapcsolatos könyv és természetesen program lelőhelye.



A Slashdot több, mint egy egyszerű weblap – maga a Linux-paradicsom.

Magyar Linux Projekt

magyar.linux.hu

A Linux-rendszer és alkalmazásainak magyarításával foglalkozó internetoldal.

Linux Answers

www.linuxanswers.co.uk

Az angolul tudóknak érdemes megjegyezni és gyakran látogatni anyacégünk, a Future Publishing által üzemeltetett oldalt, a Linuxos cuccoknak ezt a (szinte) kimeríthetetlen tárházát.

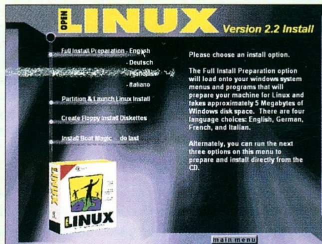
Slashdot

www.slashdot.org

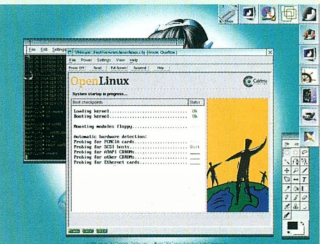
Kétségtelenül ez a Linux hírforrás az interneten. A Slashdotnál minden téma megtalálható az új programoktól a legezoterikusabb, legvájtfülűbbeknek szóló cikkekig.

A Linux telepítése

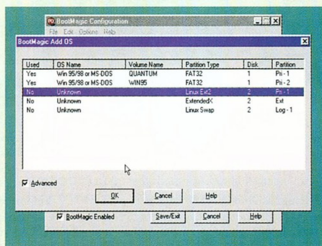
Mindegy, hogy melyik Linux-verziót vásárolod meg vagy használod, a program képes a meghajtón osztozni a Windowszal, de szükség lesz egy olyan partícióra, amelyet kizárólag a Linux használ. Az ehhez biztosított eszközök a Linux aktuális változatától függenek. Némelyik olyan misztikus, parancssoros eszközt használ, mint a DOS FDISK, a partíciók létrehozásához, a Windows/Linux boot közötti választást pedig a legpuritánabb szöveges menükkel oldja meg. Példánkban a Caldera OpenLinux 2.2-t használtuk – ez a particionálást a Partition Magic egy lecsupaszított változatával végzi, a telepítés a Windowsból fut, a két operációs rendszer közti választást bootoláskor pedig a PowerQuest BootMagic teljes verziója intézi, tisztán grafikus úton. Az OpenLinux 16 000 Ft-ba kerül.
www.swsbooks.hu vagy **www.szoftverabc.hu**



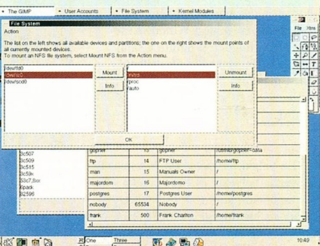
Ha behelyezed az *OpenLinux* telepítő CD-t, egy standard Windows program indítja el az installálást – szó sincs bonyolult szöveges menükről. Az első opciót választva megadjuk az engedélyt, hogy az *OpenLinux* telepítse a Windowsból való installáláshoz szükséges összetevőket. Ezután készíthetünk installációs floppykat és azokról bootolhatunk, vagy közvetlenül a CD-ROM-ról – ha a PC-nk támogatja az utóbbit.



A *Partition Magic* specializált változata kikanyarít egy darabot a merevlemezből a Linux számára. Csak háromféle partíciót képes létrehozni – 300Mb-os, 1Gb-os, vagy 100Mb híján teljes lemezest. Ha ez kész, elkezdődik a tulajdonképpeni telepítés. A program mindent elkövet, hogy az összes hardverelemet felismerje a gépben, beleértve a hálózati és grafikus kártyákat is.



Miután visszatértünk a Windowsba, installálnunk és konfigurálnunk kell a *BootMagic*-et. Ha fent van a teljes *OpenLinux*, a *BootMagic* felismeri az új partíciót és automatikusan hozzáadja a Windows bootmenüjében szereplőkhöz. Ha ezután bootolunk, egyetlen egérkattintással eldönthetjük, melyik operációs rendszert szeretnénk ez alkalommal elindítani – egyszerű.



Végül válasszuk a Linuxot bootoláskor. Az *OpenLinux* már beállította a megjelenítést grafikus kártyánkhoz és monitorunkhoz, és egyenesen a KDE desktopot használó XWindows grafikus kezelőfelületre repít minket. A Windows Start menüjének hasonmásából minden elérhető, kezdjünk neki tehát bátran izgalmas, új operációs rendszerünk felderítésének.

világát – kedvelte a Unixot, ezért elhatározta, hogy készít egy Unix-klónt, melyet mindenki ingyen használhat. Hasonlóan gondolkodó programozók százai csatlakoztak tervéhez az interneten keresztül. Ahogy fejlődött a Linux, hamarosan csatolták hozzá a Free Software Foundation (Szabad Szoftver Alapítvány) GNU (trükkös rövidítés, amely önmagára hivatkozik: GNU's Not Unix, azaz a GNU Nem Unix) segédprogramjait. A Linuxot a GNU General Public License értelmében tették közzé, ami azt jelenti, hogy mind az operációs rendszer, mind a forráskód ingyenes és szabadon felhasználható, illetve megváltoztatható.

Ahogy a Linux fejlődött, nagy felhasználói csoportok alakultak ki, akik mind saját változataikon dolgoztak – a változatok eltérőek voltak telepítésükben és működésükben, de teljes mértékben kompatibilisek maradtak egymással. Ebben az időben születtek az olyan nevek, mint a Slackware, a Debian és a Red Hat. Gyorsan nőtt az érdeklődés a Linux iránt, hamarosan önálló cégek alakultak dobozos, terméktámogatással ellátott verziók kiadására.

Az ezredforduló közeledtével újabb változások következtek be a Linux piacán. A Red Hat bejelentette, hogy kilép a tőzsdére, és az interneten árulja részvényeit, míg a Corel szerződést kötött a Linux-forgalmazással foglalkozó Debiannel és bejelentette, hogy nekifogtak a Corel Linux kidolgozásának. Ilyen erőteljes támogatással a Linux komoly fejtörést okozhat a Microsoftnak. ▸

Linux: mellette és ellene



Mellette!

A Linux ingyenes

Nehéz elhinni a Microsoft halálos szorításában vergődő világunkban, mégis igaz. A PC-hez mindenképpen szükségünk van egy operációs rendszerre, hogy több legyen, mint egy méregdrága söralátét, de akkor meg miért kell fizetni érte? Az igaz, hogy nehéz olyan új gépet venni, aminek merevlemezét ne fertőzte volna már meg valamilyen mértékben a Windows, de a Microsoft igazából arra spekulál, hogy az ember az örökkévalóságig költeni fogja nehezen megszerzett zsetonjait az update-ekre és az újabb verziókra. A Linux pont annyiba kerül, mint az olcsó CD, amin megkapja helyben vagy az olyan online boltoktól, mint a Linux Emporium. Meg lehet venni dobozos változatban, használati utasítással és telepítési információkkal egybekötve például a Red Hattól, vagy a SuSE-től, de nem muszáj. Letölti az ember annyiért, amennyibe a telefonhívás került, azt annyi. A Linux ingyenes, és ingyenes is marad.

A Linux stabil

Minden Windows-felhasználó tudja, mennyire idegesítő és főleg mennyire veszedelmes az adatokra, ha a rendszer elszáll pont egy fontos munka kellős közepén. Akkor meg miért ne telepítsünk egy olyan operációs rendszert, ami először is nem fagy le. Tény, hogy a Linux is összeomolhat, ha az ember elég kitartóan piszkálja elég rossz helyen – de stabilabb, mint a Windows. A Linux kiépítése miatt a lefagyás egyébként sem olyan veszélyes, mint a Windows esetében, mivel minden program a saját memóriarészét használja függetlenül minden más futó programtól – vagyis ha valami lefagy, csak az fagy le és semmi más.

A Linux biztonságos

Ha valaki próbálta már biztonságba helyezni PC-jét családja többi tagja elől, pontosan tudja, hogy a Windows biztonsági opciói egyszerűen nevetségesek. A Linux kezdettől fogva hálózati, többfelhasználós operációs rendszernek lett tervezve, ezért több biztonsági opciója van, mint amire az átlagfelhasználónak szüksége lehet. Hacsak a behatoló meg nem tudja a jelszót, személyes fájljainknak még csak a létezéséről sem fog tudni. Biztonságosabb az internetre kapcsolódni is – egy jól beállított Linuxos rendszer gyakorlatilag minden behatolási kísérletnek ellenáll, nem úgy mint egy Windowsos (*Ping Of Death, Back Orifice*). És végül – a Linux-vírusokat egy kézen meg lehet számolni, hála a Linux biztonságos magjának.

A Linuxot folyamatosan frissítik

Ha a Windowsban felbukkan egy programhiba, meg kell várni, míg a Microsoft programozói keresztülrágják magukat a forráskódon és kijavítják a gubancot. De ezzel még nem történt semmi, az ember tovább vár, míg kiadják azt a Service Packet, ami tartalmazza a javítást – hacsak nem igazán sürgős a dolog. A Linux esetében mindez hihetetlenül gyorsan megy. Mivel szerte a világban rengeteg fejlesztő dolgozik keményen a Linuxon, nagyon gyakran jelennek meg javítások a rendszer magját képező kernelhez. A teljes forráskód szabadon hozzáférhető és letölthető, így az interneten (pl. **www.linux.hu**) rendszeresen közzéteszik a legújabb változatokat, mellyel mindenki frissítheti rendszerét.

A Linux az internetre termett

A Windows is, de nem annyira. A Linux pelenkás kora óta ismeri az internet nyelveit és fent van a hálón, mióta csak létezik. Több hálózati gépen fut Linux – vagy Unix, az eredeti, fizetős változat, amely az alapot szolgáltatta –, mint bármilyen más operációs rendszer. A Linux szélsőséges stabilitása azt jelenti, hogy hónapokig képes folyamatosan dolgozni anélkül, hogy újra kellene bootolni. Ez a tulajdonsága ideális hálózati programmá teszi.



Ellene!

A Linuxot nem támogatják a nagy nevek

Bár néhányan most azt gondolják, ez inkább mellette szól, a többség valószínűleg nem osztaná ezt a véleményt. Az egész szeretem/gyűlölöm viszony ellenére, ami a felhasználókat a Microsofthoz fűzi, kétségtelen, hogy sokunkat biztonságérzettel tölt el a tudat, hogy a Windows mögött komoly tőke, tudás és technikai szakértelem áll. Ez a felállás azonban hamarosan megváltozhat, mivel olyan kulcsfigurák, mint a Corel, kezdenek komolyan kacsingatni a Linux felé, és saját változat megjelentetését tervezik.

A Linux lépéshátrányban van

A PC-ipar hihetetlenül gyorsan változik, elképesztő sebességgel jelennek meg új hardver és szoftver elemek. A Microsoft gazdasági ereje azt is jelenti, hogy gyakran hozzájut az új szabványokhoz, még a hivatalos megjelenés előtt – főleg mert általában részt vesz azok kifejlesztésében. Ezzel ellentétben a Linux felhasználói természete miatt legtöbbször néhány lépéssel lemarad bizonyos területeken. Nyilvánvaló példa erre az, hogy a Linuxnak jelenleg nincs USB támogatása, bár az elkészültét az év végére ígérik, tehát a divatos USB-s szkennerek, egerek és más eszközök jelenleg még nem használhatók. A Linux jellegzetességeiből fakad az is, hogy nem egyszerű olyan új eszközöket beépíteni, mint a DVD-RAM, mivel a Linuxos közösség gyakran nem rendelkezik olyan hozzáférési lehetőségekkel, amelyek egy modul vagy driver megírásához szükségesek.

A Linux túl bonyolult

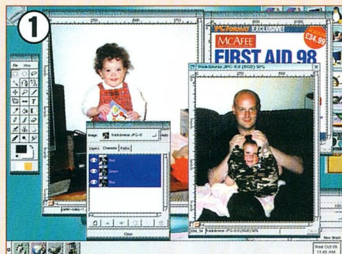
Köszönhetően a Linux komplex, parancssoros gyökereinek, ez bizonyos mértékig mindig igaz marad. Hozzá kell tennünk azonban, hogy a grafikus kezelőfelület az elmúlt két évben annyira radikális fejlődésen ment keresztül, hogy az embernek nem is kell használni a parancssort, ha nem akarja, hála az olyan újításoknak, mint a GNOME vagy a KDE. Bár mindkettőnek az a célja, hogy megszabadítsák a Linuxot a szöveges parancsok nyűgétől, éppen elég tennivaló maradt még ezen a téren, és néhány fontos dolgot még mindig saját kezűleg kell konfigurálnia a felhasználónak. De ez is a múlté lesz, ahogy az olyan termékek, mint a Caldera OpenLinux leegyszerűsítik a dolgokat.

Linux alatt nem lehet játszani

Azért lehet, de nem úgy, mint a Windowszal. A Microsoft

Öt elképesztő Linux alkalmazás...

Most, hogy már fut a Linux, szükség lenne hozzá néhány jobbfajta programra is. A következő szoftverek elérhetők a LinuxApps honlapjáról (www.linuxapps.com).



Gimp
Windowsos megfelelője az *Adobe Photoshop* vagy a *Paint Shop Pro 5.* A *GNU Image Manipulation Program*, vagyis a *Gimp* annyira ügyes, hogy szinte el sem hinné az ember, hogy ingyenes. Nagyjából mindenre képes, amire a *Photoshop*, beleértve az alfa korrekciót, rétegezést, és a többi komplex képmanipulációs eljárást. Saját plug-in rendszert használ, tehát fejleszthető és olyan stabil, mint egy kőszikla. Számos területen megelőzi Windowsos alternatíváit és még egyszer, teljesen ingyenes – hasonlítsuk csak össze ezt az összeget a Windowsos vetélytársak árával.



KDE
Windowsos megfelelője: *Windows Desktop.*
Valószínűtlen, hogy maradt volna olyan ember a Földön, aki nem tudja, hogy néz ki a Windows. A Linux változatai ezzel szemben teljesen eltérőek lehetnek, mivel nem kötődnek egyetlen szabadalmaztatott kinézethez. Bár vannak gyorsabb, hatékonyabb lehetőségek, ha nem tudsz szabadulni a Windowstól sokkal jobban fogod élvezni a Linuxot a *K Desktop Environment*-et használva. Minden megszokott elem a helyén van a Tálcától a Start gombig. Igen, természetesen ingyen.



legeredetibb ötleteinek egyike volt a DirectX bevezetése, azé a rendszeré, melynek segítségével sokkal egyszerűbb játszani és játékokat írni, megkönnyítve ezzel mind a felhasználók, mind a programozók életét. Ha valaki még emlékszik milyen nyűglődés volt DOS alá játékot telepíteni, át tudja érezni, mit jelent az, hogy a Linuxban jelenleg szinte minden játékprogramot külön kell konfigurálni, és mindegyik a saját drivereit használja. Játékból sincs túl sok, mivel pillanatnyilag kevés cég készít szórakoztató szoftvert Linux alá. A helyzet ezen a fronton is változik – megjelent a *Quake*, a *Quake 2*, a *Civilization: Call to Power*, sőt a *Kingpin* Linuxos változata is, és a sor hamarosan folytatódik.

Linuxra kevés kereskedelmi célú program készül

Még a szomszédunk szomszédjának sokoldalú kutyája is Windowsos programokat fejleszt; vagyis hetente kerülnek forgalomba jobbnál jobb szoftverek. A Windows olyan mértékben uralja a PC-s operációs rendszerek piacát, hogy a legtöbb fejlesztő egyszerűen fél megtenni a kezdő lépést a Linux felé – főleg mert ez jelentős idő és pénz befektetését igényelné.

Itt is fordulni látszik a kocka – a Corel kiadta a *WordPerfect* Linuxos változatát és tervezik a *Corel Draw for Linux* megjelentetését is. Ha valaki megteszi az első lépést, a többiek követik, nem csoda hát, hogy egyre több cég jelenti be programjainak Linuxos változatát. Ki tudja, talán egy szép napon megjelenik a *Microsoft Office for Linux* is. Még ha igaz is a szóbeszéd, erre azért egy kicsit még várni kell.

Két út közül a harmadik

Kétségtelen, hogy a Linux nagyon nyomul, és az érdeklődés is meredeken emelkedik a Windows alternatívája iránt – de vajon érdemes váltani, vagy inkább maradjunk a megszokottnál? A válasz egyszerű – miért ne élveznénk mind a kettőt? A Linux és a Windows jól megfér ugyanazon a PC-n.

Kinek érdemes kipróbálni a Linuxot? Szeretnénk azt hinni, hogy mindenkinek, de legyünk reálisak. Ha a kedves olvasó azok közé tartozik, akik szerint az animált gémkapocs a *Microsoft Office*-ban kifejezetten hasznos dolog, valószínűleg nem fog boldogulni a Linuxszal – a rendszer ugyanis feltételez bizonyos alapismereteket. Ugyanakkor, ha valaki a leghalványabban is érdeklődik a PC működésének mikéntje iránt, érdemes szemügyre vennie a Linuxot. A rendszer elsajátításának folyamata jóval több időt vehet igénybe, mint a Windowsé, de sok előnnyel is jár. Ha a játékosok népes táborába tartozol és mást nemigen csinálsz a géppeddel jobb, ha kivársz – a Linux még nem igazán alkalmas játékplatformnak.

Ha a masinád tele van pumpálva mindenféle vadiúj hardverrel, jobb ha megvárod, míg a Linux felnő ezekhez. Ha azonban a padláson porosodik egy 386-os, vagy 486-os, ideje leporolni és feltenni rá a Linuxot – a Windowstól eltérően a Linux kiválóan fut a régebbi gépeken is, egy elavulóban levő Pentium 90-es pedig kifejezetten szárnyakat kap tőle.

Aki meg kívánja osztani velünk Linuxos tapasztalatait, írjon a **pcformat @cmk.hu** címre, és tudassa, hogy halad a dologgal – és hogy szeretne-e további cikkeket olvasni a Linuxról lapunkban. **PCF**

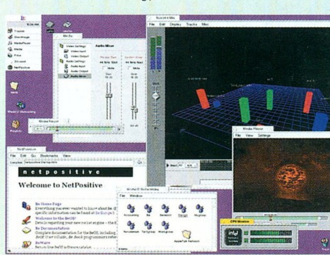
BeOS-t vagy kiosztt

Megbocsátható, ha valaki azt gondolja, hogy az operációs rendszerek nagy háborúja csak két ellenfél között zajlik, mivel a harmadik fél – a BeOS – csendben vár a sorára. A BeOS, melyet Windows, Unix és MacOS programozók hoztak össze, páratlan a maga nemében. Míg a Windowsnak és a Linuxnak megvannak a gyökerei, a BeOS-t gyakorlatilag a fent említett három darabjaiból fércelték össze, kiegészítve olyan, kevesek által ismert rendszerek elemeivel, mint például a NeXTStep. A végeredmény – legalábbis a Be Inc. erről szeretné meggyőzni a közönséget – maga a tökéletes multimédiás operációs rendszer.

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a BeOS nem ugyanazt a piaci szegmenst célozza meg, mint a Windows vagy a Linux – a Windows az asztali PC-k piacának túlnyomó részét birtokolja, míg a Linux a nagy teljesítményű szervergépek piacán nyomul, bár a kettő között vannak átfedések. A BeOS inkább kevesebbet szándékozik markolni, ezért a PC-s alkalmazások egy eléggé speciális területére koncentrál – nevezetesen a multimédiás, valamint az asztali videós alkalmazásokra. Nem úgy, mint a többi operációs rendszernél, ahol a valós idejű videoszerkesztés általában nem tartozik az elsődleges célkitűzések közé, a BeOS tervezői kezdettől fogva ilyen kihívásokra tervezték rendszerüket. A BeOS-t használva gépünk minden további nélkül képes megbirkózni akár több élő videoanyag együttes kezelésével is.

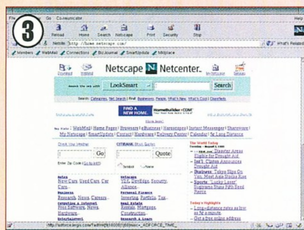
Az igazi problémák a BeOS-szal kapcsolatban a hardver és szoftver támogatás terén jelentkeznek. A Windows gyakorlatilag a gőzölős vasalót is támogatja és a Linux sincs túlságosan lemaradva mögötte, a BeOS azonban fájdalmas hiányosságokkal küszködik ezen a területen. Viszonylag egyszerű feltételezni, de nincs garancia arra, hogy támogatni fogja a legújabb hardvert. Tapasztalható ugyan némi fejlődés, de nem sok, főleg ha a Linuxhoz viszonyítjuk. A Be által készített szoftveren kívül csak néhány shareware és freeware alkalmazást használhatunk, vagyis a rendelkezésre álló programok száma csekély.

Bár a Be bízik a BeOS sikerében, a magunk részéről nem hisszük, hogy ez az OS túl nagy hatást fog gyakorolni az átlagos PC-tulajdonosra. Szűk piacra készült és nem valószínű, hogy a közeli jövőben képes lesz kitörni onnan, bár elfeledkezni azért nem szabad róla. Ha valakit érdekel a dolog, keresse fel a Szoftverabc-t a **www.szoftverabc.hu** vagy a Software Station-t a **www.swsbooks.hu** címen további részletekért – a legutolsó 4.5-ös verzió 24 000 Ft-ba kerül.



OK, a BeOS nem ugyanarra a piacra készült, mint a Windows vagy a Linux, de akkor mi van? Most vesszenek össze?

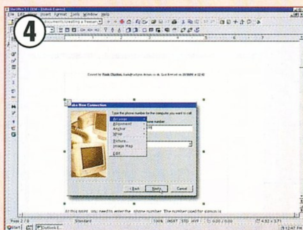
...Öt elképesztő Linux alkalmazás



Netscape Navigator

Windowsos megfelelője: *Netscape Navigator*.

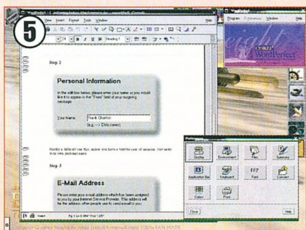
Egyszerűen nem lehet kikerülni az internetet és azt, hogy a Linux mennyire jól illeszkedik hozzá – sokkal jobban, mint a Windows. Ha minden áron lassítani akarod a géped az Aktív Desktoppal és a mindenütt jelenlevő Csatornákkal, maradj a Windowsnál. Ha viszont egy gyors és fejlett böngészőt szeretnél, amit egy villámgyors operációs rendszer támogat, próbáld ki a Linux/Netscape kombinációt. Minden tud, amit a Windowsos változat, beleértve a HTML-szerkesztést, az Instant Messaginget, az e-mailt, a hírcsoportokat stb., talád ki mennyiért – bingó, ingyen. Pont ezt írta fel az orvos.



StarOffice 5

Windowsos megfelelője: *Microsoft Office*.

A *StarOffice* egy teljes Linuxos irodai csomag, szövegszerkesztővel, adatbáziskezelővel, böngészővel és HTML-szerkesztővel, prezentációkészítővel, személyes információkezelő alkalmazással, sőt teljes e-mail kiszolgálóval. Mindenre képes, amire a *Microsoft Office*, és képes az *Office* fájlformátumaival dolgozni. Ha az ember ismeri a Microsoftos testvérkét, kb. két perc alatt profi *StarOffice* felhasználó lehet. Gyors, könnyen kezelhető és professzionális – mindezt bármilyen ellenszolgáltatás nélkül.



WordPerfect 8

Windowsos megfelelője: *WordPerfect 8*.

A Corel volt az első nagy fejlesztő, amelyik megtette azt a bizonyos bátor lépést a Linux felé, és zászlóshajójuk, az ismert szövegszerkesztő a mai napig a kötelező Linux programok közé tartozik. Személyes használatra ez is ingyenes, és gyakorlatilag megfelel a számos Windows-felhasználó által kedvelt csomagnak. Nem annyira sokoldalú, mint a *StarOffice*, de a mindennapi munkában rendkívül hasznos segítőtárs. 100%-ban kompatibilis a Windowsos változattal, és minden további nélkül képes együttműködni az *MS Office* fájlformátumaival. Mindenki vette az adást?

Ne fáraszd magad!



Illusztráció: Redseal

Számítógéped segítségével működtetheted lakásodat, és ehhez nem kell Bill Gatesnek lenned.













Intelligens otthon

Torkig vagy a kapcsolgatásokkal, az örökös le-föl ugrálásokkal, ha már egyszer végre leültél. A PC-d segítségével kényelmesebbé teheted az otthonod. A PC Format felgyújtja a villanyt és minden megvilágosodik.

A SÖTÉT SZOBÁBAN KEDVENC FOTELODBÓL NÉZED A TÉvét. Csengetnek. Megszólal a telefon. Elindulsz, hogy felvedd a telefont, és közben a távirányítót is meg akarod találni, de megbotlasz egy zsinórban és elterülsz a padlón. A telefoncsengés abbamaradt. Az ajtón még egyszer csengetnek. A sötétben tapogatózva keresed a villanykapcsolót. Azt nem találod meg, de az ajtót végre ki tudod nyitni. "Érdekelné önt egy intelligens otthon?" – kérdezi az ajtóban álló ember.

Az intelligens otthon alapja az, hogy valami magától bekapcsol. Vagy ki. Minek van erre szükség, gondolhatnád, de akkor feltehetően nem tartozol azok közé, akiknek a lámpája automatikusan felkapcsolódik, mikor a szobába lép. Sem azok közé, akik frissen főzött kávé illatára ébrednek. Nem tudod a kanapéról leoltani a villanyt, és nem tudsz egyetlen kattintással mindent kikapcsolni, ha elmész otthonról, vagy telefonhívással elindítani a videót. Röviden és velősen: egy okosabb otthonra van szükséged.

Nem is olyan bonyolult

Feltehetően azt gondolod, hogy az intelligens otthon bonyolult, drága és felesleges. Valójában azonban egyszerűbb, mint egy kétismeretlenes egyenlet, és olcsóbb, mint egy padlószőnyeg. Nem változtatja meg alapvetően a jelenlegi életedet, és dicsőbb sorsot sem ígér, de lényegesen megkönnyíti a mindennapjaidat. Az otthoni épületfelügyeleti rendszer a meglévő villamos hálózaton keresztül működik, úgyhogy nem kell hozzá szétvésni a falakat vagy feltörni a padlót. A telepítés mindössze abból áll, hogy a vezérlőmodulokat bedugod a fali csatlakozókba, majd csatlakoztatod a készülékeket a modulokhoz. Ha nagyon ambíciózus vagy, szükséged lehet egy csavarhúzóra is, de kezdheted egyszerűen is, hogy fokozatosan érd el a szédítő magasságokat.

A szerény kezdet mellett szólnak a költségek is, kb. 40 000 Ft-ból el is indíthatod a rendszert, bár nagyobb élvezetben lehet részed, ha meg tudnod duplázni ezt az összeget. Ha belelkesülsz, többet fogsz rá költeni, mindenesetre nem kell, hogy Bill Gates méretű vagyonod legyen ahhoz, hogy egy Bill Gates-stílusú high-tech lakásban lakj.

De miért is érdekelne mindez? Először is, mert lusta vagy. Persze fölállsz, és bekapcsolod a mikrót, hogy megmelegítsd a kávét, de ha magától is elindul, miért állnál föl? Az intelligens otthonnal időt és pénzt is megtakaríthatsz, vagy növelheted a biztonságodat. Például felkapcsolja a ▶

Egyszerűbb, mint egy kétismeretlenes egyenlet, és olcsóbb, mint egy padlószőnyeg.

Okos készülékek

A technika fejlődésével a konyhai berendezések is egyre okosabbak lesznek. Nemsokára az uzsonnás tasakjuk fog felelni a gyerekek helyett.

● A Samsung egy intelligens mikrohullámú sütőn dolgozik, amely leolvassa majd a készételekről a kódot, majd beállítja a főzési fokozatot és időt. Képes lesz hangjelzéssel figyelmeztetni, ha olyan összetevő van az ételben, amire allergiás vagy, esetleg egyszerűen nem szereted. Lesznek modellek, amelyek még salátát is összeállítanak, ha lejárt az étel szavatossága vagy túl sok zsírt tartalmaz, esetleg nincs megfelelő tápértéke.
A fejlesztés állása: Prototípus
További info: www.sosimple.com

● Az Electrolux egy számítógépet tervez hűtőszekrényei ajtajára. Firkapapírok ragasztgatása, vagy helyes kis mágnesek helyett a beépített kamerával rögzítheted az üzeneteket. A PC-t csatlakoztathatod az internethez, így online rendelhetsz is a fűszerestől. Egy digitális szakácskönyv segít abban, hogyan főzzél valamit két póréhagymából meg egy darab sajtból, továbbá a számítógép katalogizálni is fogja a hűtő tartalmát.
A fejlesztés állása: Prototípus
További info: www.electrolux.co.uk/screenfridge



A képernyővel ellátott hűtő – innovatív, de valószínűleg nem sok hasznát vehetjük a való életben.

● Amire igazán szükséged van, az egy intelligens szemetesvödör, ami leolvassa az elfogyasztott ételek kidobott csomagolásán lévő kódokat, és kinyomtat egy vásárlási listát. Sajnos, nem találtunk egyetlen készülő modellt sem, de magad is megcsinálhatod egy olcsó kódleolvasóval. Célszerű beszerezned egy kódadatbázist a helyi ABC-ből, egyébként magadnak kell beírnod a részletes adatokat minden egyes új tételnél.
A fejlesztés állása: Csináld magad!
További info: pl. www.icepick.com

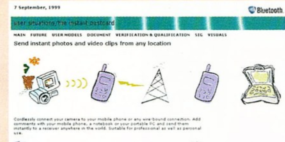
Bluetooth

Az X10 kb. 20 éve létezik, de ettől még nem biztos, hogy ez az egyedül üdvözítő megoldás. Az Ericssonnak, a Nokiának, az Intelnek, az IBM-nek és a Toshibának furfangos terve van...

Az X10 rendszer előnye, hogy a meglévő erősáramú hálózatot használja. De szükség van egyáltalán vezetékekre? Ez az ötlet az új Bluetooth-technológia alapja, amely rövid hatótávolságú rádiófrekvenciás kapcsolatok segítségével kommunikál.

A technológiát eredetileg a svéd Ericsson fejlesztette ki azzal a céllal, hogy a mobiltelefonok, számítógépek, nyomtatók és egyéb perifériák között vezetéknélküli kapcsolatot hozzon létre. Az egy X. századbeli skandináv uralkodóról elnevezett technológia (jó, csak vicceltem), a Bluetooth rádióhullámok segítségével a rendszerbe bevont eszközökből, ha azok elég közel, kb. 10 méteren belül kerülnek egymáshoz, önállóan kis hálózatokat – piconetet – épít fel. Ez azt jelenti, hogy ha pl. egy kereskedelmi ügynök üzleti útjáról hazatér, a laptopja automatikusan üdvözli a nyomtatóját, majd elkezdi áttölteni a dokumentumokat.

Ha már egyszer kitalálták, a technológia hamarosan megjelenik majd a lakásokban is. Például amint hazaérsz, a Bluetooth-technológiával ellátott mosógép üzenetet küldhet a zsebszámítógépednek, hogy már három napja bennfelejtetted a kimosott ruhát, ideje lenne kiteregetned. Egy meghibásodott készülék megkérheti az otthoni telefonodat, hogy hívjon fel a mobilodon. A fagyasztó pedig figyelmeztethet, hogy gyorsan edd meg a jégkrémet, mert vészesen kezd kiolvad-



Érdemes felkeresni a Bluetooth honlapját:
www.bluetooth.com

▶ villanyt, ha nem vagy otthon, és így távol tartja a hívatlan vendégeket a lakástól.

Hogyan működik?

A lakásod automatizálásának legegyszerűbb módja az X10 rendszer alkalmazása, amely az erősáramú hálózatot használja az adatátvitelre. Az X10 rendszerben a vezérlőegység adja ki a be- és kikapcsolási parancsokat, a modulok pedig végrehajtják a kapott utasításokat.

A rendszer lelke a vezérlőegység. Ebből legalább egyre szükséged van. Vannak, akik ezt közvetlenül a fali dugaszoló aljzatba csatlakoztatják, és a beépített időzítő kapcsolgatja a berendezéseket. Mások számítógépet alkalmaznak, és bonyolult programokkal vezérlik a készülékeiket. Mindezt távirányítással is kiegészítheted, ami parancsaidat egy falra szerelt egységnek sugározza rádióhullámokon keresztül, úgyhogy nem kell a megfelelő irányba sem céloznod a távirányítóval, mint az infra-távirányítókkal. Mindössze a vevőberendezés körülbelül 30 méteres körzetében kell lenned, akár a házon kívül is.

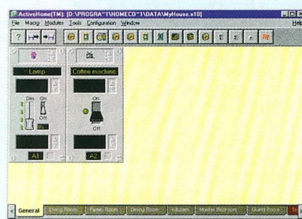
Nem kell, hogy legyen számítógéped, de sok érv szól amellett, hogy ezt a vezérlőt a PC-dhez csatlakoztasd. Könnyebbé teszi a beállításokat, mivel a kisméretű LCD-kijelző helyett nagy, színes képernyőn dolgozhatsz. Figyelheted a lakásodat az interneten is, és kapcsolatba léphetsz vele akár e-mailen keresztül is.

A modulok végzik a "piszkos munkát". Ezekből minden, a rendszerbe bevonni kívánt készülékhez kell egy-egy. Két alaptípusuk van: lámpamodul, amely beépített fényszabályzóval (dimmer) rendelkezik, és az általános készülékmodul, amelyik csak ki- és bekapcsolást végez. A lámpamodulokat csak a hagyományos izzólámpákhoz használhatod, míg a készülékmodulokat szinte mindenhez – még a lámpákhoz is, ha nem érdekes számodra a fényerő szabályozása. Mindkét típus általában egy konnektorba csatlakozik, bár léteznek olyan lámpamodulok, amelyek a fali kapcsolókat helyettesítik. Hát igen, ilyenkor elő kell venni a csavarhúzót.

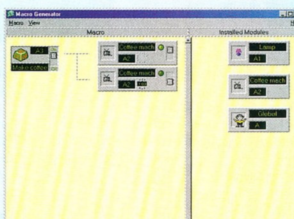
Amit még fontos tudni, hogy minden egyes modul azonosításához két kódra van szükség: egy házi kódra (A-tól P-ig), és az egység sorszámára (1-től 16-ig). Ha egyszerre két dolgot akarsz működtetni, ugyanazzal a számmal kell a moduljaikat megadni. A házi kód akkor hasznos, ha az utcátokban mások is az X10 rendszert használják. Tehát ha különböző kódokat használtok, akkor nem fogjátok egymás villanyát leoltani.

Felgyújtja a villanyt, ha nem vagy otthon, és így távoltartja a hívatlan vendégeket a háztól.

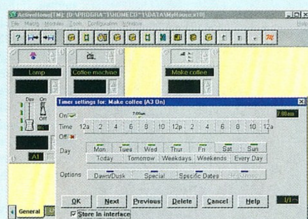
Aktív otthon



① A Take Control csomag (részletesebben ld. a 24. oldalon) tartalmazza az *ActiveHome* programot. A lámpák vagy más készülékek bekapcsolásához csak a képernyőn megjelenő kapcsolókra kell klikkelned.



② Ha azt akarod, hogy a kávéfőző magától készítse el a kávédat, egy kis makrót kell írnod. Ennek hatására a kávéfőző bekapcsol, majd egy óra múlva kikapcsol.



③ Az *ActiveHome*-mal azt is közölnöd kell, hogy mikor futtassa le a makrót – ebben az esetben minden munkanapon reggel 7 órakor. Ha a Store in interface opciót választod, a dolog akkor is működik, ha a PC-d nincs bekapcsolva.

Guruló robotok

Nagyszerű, hogy a számítógéppel bekapcsolod a porszívót, de ki fogja a lakásban körbehúzkodni?







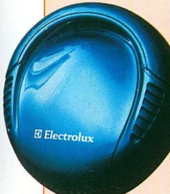


Robotkutya: Aibo
$2 500 (kb. 600 000 Ft) ● Sony
www.world.sony.com/robot/top.html
A Sony kis háziállata videokamerával lát, mikrofonnal hall és szenzorokkal érzékel. Saját akarattal bír és önállóan cselekszik, bár távirányítással is működtetheted. Az első kölyköket az interneten keresztül csak az Egyesült Államokban és Japánban lehetett megvásárolni, és szinte azonnal el is keltek.

Házi robot: R100
Nincs adat ● NEC
www.incx.nec.co.jp/robot
A NEC prototípusa felismeri gazdáját, hallgat az utasításaira és vissza is beszél. Képes a készülékeket működtetni, videó üzeneteket rögzíteni és átadni a megadott személyeknek, vagy megjeleníteni az internetet a TV-n. A NEC abban bízik, hogy egy nap gondoskodni is tud majd a gyerekekről, a betegekről, vagy ellátja az idős embereket.

Fűnyírórobotok: Auto Mower és Solar Mower
£1 175 és £1 699
(kb. 450e Ft, 680e Ft) ● Husqvarna
www.international.husqvarna.com
A Solar Mower vidáman kószál érzékelő vezetékkel elkerített kertedben a füvet harapdálva. A lenyírt füvet beledolgozza a földbe, úgyhogy az ürítéssel sem kell bajlódnod. Az Auto Mower az újabb, ez automatikusan újratölti magát az erre a célra kialakított helyen.

Személyi robot: Cye
$695 (kb. 160 000 Ft) ● Probotics
www.personalrobots.com
Okos, kerekei vannak és csipog... Már csak egy szemetesvödör kell rá és kész az R2-D2. Valójában a Cye nem sok hasznos dolgot csinál, de körbeküldheted a nappaliban egy tálca itallal a vendégek körül, vagy húzathatod vele a porszívót. Azonban Európában nem használhatod, mivel a rádiója nem engedélyezett frekvencián működik. Pech.

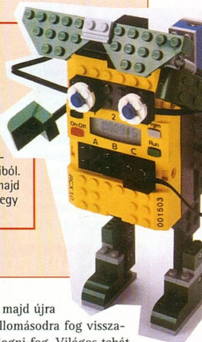


Porszívórobot: Vacuum Cleaner
Nincs adat ● Electrolux
www3.electrolux.se/robot/intro.html
Az Electrolux prototípusa ez a porszívó, amely egy háromkaréjú rákhoz hasonlít leginkább, vagy egy borosdugóhoz – ha nem vagy paleontológiai érdeklődésű. Mint a Solar Mower, ez is végigsétál a szőnyegeken, csak az okoz gondot, hogy nem ürítheti tartalmát a padlóra. Nincs adatunk rá, hogy mikor lesz megvásárolható a boltokban.

Fűnyírórobot: RoboMow
£1299 (kb. 500e Ft) ● Friendly Machines
www.friendlymachines.com/uk
A RoboMow az Auto Mowerhez hasonlít, de nem annyira önálló. Figyelned kell a nyugágyból, és neked kell újra feltöltened. Viszont többet is nyújt: egyenesen nyírja a füvet, úgyhogy csíkos lesz a gyeped, nem pedig összevissza harapdált.

Építs saját robotot: Mindstorms
£160 (kb. 70 000 Ft) ● Lego
www.legomindstorms.com
A kereskedelemben kapható robotok túl drágák vagy túl buták? Építs magadnak saját robotot a Lego mikroszámítógépéből, érzékelőiből, motorjaiból, hajtásaiból és építőkockáiból. Készíts programot a PC-den, majd töltsd le "újszülötted" agyába egy infravörös távirányítóval.





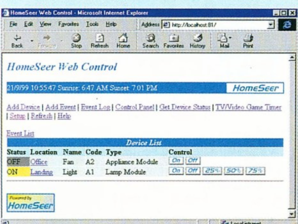
Még mindig nem érted? A dolog tulajdonképpen úgy működik, mintha a gyerekeidet kérnéd meg, hogy kapcsolgassák a villanyt. Az X10 rendszer előnye, hogy akkor is működik, ha a gyerekek iskolában vannak. Nem beszélve arról, hogy az X10-et nem kell állandóan etetni.

Technikai finomságok
Felgyulladt a lámpa, kikapcsolt a tévé, reggel beindult a kávéfőző (amibe este persze bekészítetted a kávét). Közben ötször körbeszaladtál a házban, hogy ellenőrizd, minden rendben működik-e. És aztán?

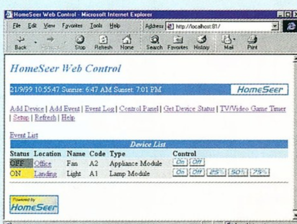
Az X10 rendszerrel az a gondunk, az előnyökön túl, hogy sokszor a ki- és bekapcsolás nem tesz jót a készülékeknek. A mai modern berendezéseket nem lehet csak úgy ukmukfukk kapcsolgatni. Például, ha a hi-fi tornyot kikapcsolod, majd újra beindítod, nem a kedvenc állomásodra fog visszatérni, és az órája is csak villogni fog. Világos tehát, hogy valami kifinomultabb technikára van szükséged. A TV-t, videót és a hi-fit a szokásos távirányítókhoz hasonló infravörös egységgel is szabályozhatod. A legkényelmesebb (de a legdrágább) megoldás a HomeVision, egy olyan X10 vezérlőegység, amely infravörös sugárzással adja és veszi a jeleket. Másik lehetőség a PC Remote, amely a PC-dhez csatlakoztatható infravörös adó, ez azonban nem olyan sokoldalú egység, mint a HomeVision.

A mozgásérzékelők és az esti/reggeli kapcsolók egy újabb lépést jelentenek az intelligens otthon ▸

Használd a hálót



① A *HomeSeer* program segítségével saját számítógépedről vezérelheted az X10 rendszer moduljait. Beprogramozhatod a be- és kikapcsolások idejét, vagy bizonyos feltételek teljesüléséhez kötheted azokat.



② A program saját honlapot is készít. Ha a számítógéped állandóan az internetre van kapcsolva, akkor más, szintén internetes hozzáféréssel rendelkező számítógépről is beavatkozhatsz az otthonodba.

Vásárlási tanácsok

Az egyesült államokbeli honlapokat böngészve elkeseredetten megállapíthatjuk, hogy az ottani árak sokkal, de sokkal olcsóbbak, mint Európában. Sajnos berendezéseik csak a saját 110 V-os hálózatukon működnek, így nem érdemes azokat minden további nélkül beszerezni.

A vásárláskor azonban másra is oda kell figyelni. Minden, a telefonhálózatra kötendő készüléknek postai engedéllyel, míg a rádiótávirányítású készülékeknek frekvencia felügyeleti hatósági engedéllyel kell rendelkezniük. Ezek hiányában könnyen bajba kerülhetsz.

Ne fáraszd magad!

▶ felé. Ahelyett, hogy parancsra várnának, a rendszer észleli, ha pl. a sötétben csomagokkal felpakolva az ajtó előtt keresgéled a kulcsod, és automatikusan felgyújtja a villanyt. Bekötheted a csengőt is a rendszerbe, így ha valaki csenget, felgyullad a hallban a villany. Alkalmazhatsz hőmérsékletérzékelőket a fűtés szabályozásához, és különböző biztonsági szerkentyűket a betörők ellen.

Ha túl sokszor láttad a *Star Trek*-et, lehet, hogy Te is akarsz a lakásoddal beszélgetni. Ahhoz, hogy a falaknak tényleg legyen fülük, fel kell szerelned néhány mikrofont, hogy továbbítsák a hangodat a számítógépnek. A távirányítás persze nem ilyen jópofa, de sokkal kevésbé okozhat kavarodást.

A valódi távirányítás

Ha egyszer kiépítetted a fenti rendszert, többé nem kell a kapcsolókkal bajlódnod. Ezzel azt érted el, hogy a lakás bármely pontjáról tudod irányítani a berendezéseket a kézi távirányítóddal, vagy egyszerűen az időzítőkre és az érzékelőkre bízod ezt a feladatot. Az örök probléma azonban megmarad: honnan tudod, hogy a hűtőszekrényben elaludt-e a villany. Azaz, hogyan ellenőrizheted távolról, hogy a készülékeid rendben működnek-e.

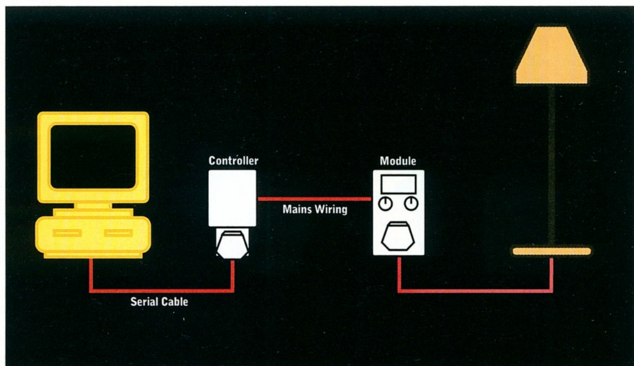
Az otthonod ellenőrzésének egyik lehetősége a ház internethez való csatlakoztatása. Ez nem olyan bonyolult, mint ahogy hangzik, mert a programok, pl. a *HomeSeer* gondoskodnak a technikai részletekről. Ez a Keware cég által fejlesztett program létrehoz a PC-den egy webszervert és egy honlapot. Így be tudsz avatkozni egy másik, hálózatba kapcsolt számítógépen keresztül. Jelszavas védelem szolgálja a rendszer biztonságát, így idegenek nem avatkozhatnak be a működésbe, és nem kapcsolhatják föl a lámpádat éjnek idején, hogy kellemetlenebb dolgokról ne is beszéljünk.

A dolog egyetlen szépséghibája, hogy ehhez a módszerhez állandó internetelérésre van szükséged, ami nem olcsó. Egy másik lehetőség az e-maillel való beavatkozás. Ebben az esetben csak félóránként néhány másodperc internetes kapcsolatra van szüksége a PC-dnek, hogy letöltse a legújabb utasításokat. További megoldás a számítógépeddel való közvetlen telefonos kapcsolat felépítése pl. a *pcAnywhere* távműködtető program segítségével.

Még egyszerűbb, ha kikerülöd a számítógépet, és az X10 vezérlőegységét közvetlenül egy telefontranszponderhez kapcsolod. Ezek után hazatelefonálhatsz, beütheted a kívánt modul számát, valamint a be- vagy ki-kódot. Ez ugyan nem annyira felhasználóbarát, mint a PC-n alapuló megoldás, de sokkal rugalmasabb, mert szinte minden telefonról beavatkozhatsz a rendszeredbe.

Igaz, ami igaz, itt is van egy kis bibi. A jelenleg kapható telefontranszpondereknek ugyanis nincs hatósági engedélyük, ezért hivatalosan nem lehet azokat a telefonhálózatra csatlakoztatni. Ez a nyilvánvaló probléma ezeknek az intelligens otthonoknak az elterjedésével meg fog oldódni. Továbbá az internet hozzáférés a jövőben még olcsóbbá válik, így hamarosan akkor érheted el házadat-lakásodat, amikor csak akarod.

Addig is beszerezheted a vezérlőegységet és a beavatkozó modulokat, és persze néhány új készüléket, amit érdemes lesz távműködtetni. Jó szórakozást és – főleg – jó pihenést a jövő otthonában! PCF



Ez az X10 rendszer működési elve. A számítógép csatlakozik a vezérlőegységhez, ami a konnektorba van bedugva. A lakásban máshol, szintén a konnektorokba vannak bedugva a modulok. A lámpák vagy más készülékek egy-egy modulhoz csatlakoznak. A lámpa felgyújtásához a számítógép az *ActiveHome* vagy a *HomeSeer* programok segítségével kiadja a vezérlőegységnek a parancsot. A vezérlőegység kibocsát egy jelet, ami a villamos hálózaton keresztül jut el a modulokig, végül a megfelelő modul bekapcsolja a lámpát.

Take Control

Ez a készlet az intelligens otthon kiépítésének legelső lépését teszi lehetővé. Így a termékért kifizetett kb. 50 000 forintért kapsz egy programot, egy vezérlőegységet, amit a PC-dhez kapcsolhatsz, valamint egy lámpa és egy készülék modult. Mindez egy lámpa és egy másik készülék működtetéséhez elegendő. Az egységek X10 kompatibilisek, így az üzembehelyezésük egyszerű.

A vezérlőegységet egy, a PC-dhez közeli fali csatlakozó aljzatba kell bedugni, és a soros porthoz csatlakoztatni. A modulokat a lakás tetszőleges fali aljzataiba dughatod be.

A modulokat a PC-dről vezérelheted, így például a képernyő elől egy-egy klikkentéssel bekapcsolhatod a vízforralót vagy változtathatod a lámpák fényerejét. Makrók segítségével a készülékek kapcsolását be is programozhatod. A beállításokat ezután a számítógép letölti a vezérlőegységbe, amely akkor is önállóan követi a megadott utasításokat, ha kikapcsoltad a PC-t.

A készülékek kapcsolgatása a PC-ről inkább csak szórakozás, két modulhoz erre igazán nincs szükség. De ha mondjuk kb. 70 000 forintot áldozol egy öt modult tartalmazó csomagra, már megérezheted a rendszerben rejlő lehetőségeket. Azonban még ez is semmi az X10 teljes kapacitásához képest.



Kitűnő kezdőkészlet, de valószínűleg több modulra lesz szükséged.

Take Control

£119.99 (kb. 50 000 Ft)

további modulok £29.99 (kb. 12 000 Ft)

- Home Control
- www.homecontrol.co.uk
- Ha csak úgy: 386DX, 8Mb, Windows 3.x, 95/98

Pro és kontra	Bizonyítvány
✓ Könnyű üzembehelyezés ✓ Hordozható ✗ Több modulra van szükség	82%

Kereskedők, kapcsolatok, információk

Automated Home
www.automatedhome.co.uk
Intelligens otthonnal foglalkozó angol honlap, új termékekkel és linkekkel más hasznos oldalakhoz.

Home Control
www.homecontrol.co.uk
A Take Control és más X10 induló készletek angliai forgalmazója.

Keware Technologies
www.keware.com
A HomeSeer szoftver gyártója. Ez a program teszi lehetővé az X10 rendszer vezérlését a számítógépről vagy az internetről.

Laser Business Systems
www.laser.com
Az intelligens otthonhoz szükséges készülékek angliai kereskedője.

Let's Automate
www.letsautomate.com
Lakás-automatizálással foglalkozó online kereskedés. Itt kapható a HomeVision és a PC Remote.

Symantec
www.symantec.com/pcanywhere
A pcAnywhere távirányító-szoftver honlapja.

X10
www.x10.com
Az X10 amerikai gyártójának és a rendszert vezérlő ActiveHome programnak a honlapja.



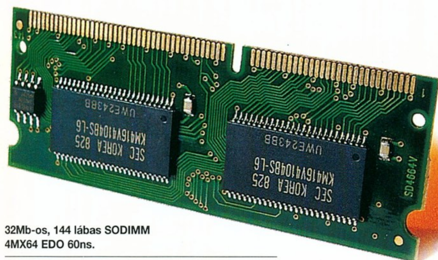




A Zűrmajom esete a RAM-mal

Ha van olyan dolog, amiből sohasem elég, az a szex. Ja, az egy másik újság. Akkor a RAM. Egy számítógépben sosem lehet elég RAM. És hogy miért? Mindjárt megmagyarázzuk.

Illusztráció: Eddie Bowen



32Mb-os, 144 lábas SODIMM
4MX64 EDO 60ns.

1980 FEBRUÁRJÁBAN JELENT MEG az első igazán népszerűvé vált személyi számítógép Angliában. Olyan óriási siker lett, hogy még a napilapokban is reklámozták és szakfolyóiratok jelentek meg róla. Természetesen a Sinclair ZX80-ról van szó. Na és mekkora memóriája volt ennek a csúcskategóriájú kisgépnek? Egészen pontosan 1kb. Talán még ennél is meglepőbb, hogy az operációs rendszer, az editor és a BASIC-fordító program együttes mérete 4kb-ot tett ki. Vagyis 4096 byte-ot.

Egy mai átlagos PC-ben 128Mb RAM van, ami több mint 130 ezerszer nagyobb a Sinclair ZX80-as memóriájánál. Ez persze már egy sokkal jobb gép, de vajon 130 ezerszer jobb-e? És ha nem, akkor mi lehet a baj? Miért kell ennyi RAM, és mit csinál a memória egyáltalán?

Kezdjük a kályhától

A számítógépes szakkifejezések az emberek jó része számára érthetetlenek. Nem segít sokat, ha tudjuk, hogy a RAM a Random Access Memory (véletlen elérésű memória) rövidítése. Véletlen elérésű? Az meg mire jó? A magyarázat kedvéért menjünk egy kicsit vissza az időben. Évekkel ezelőtt a számítógépek főként szalagos meghajtókon tárolták az információkat. A szalag szekvenciális elven működik, hiszen ahhoz, hogy a gép egy bizonyos adatot megtaláljon rajta, az összes előtte lévőt el kell olvasnia. A RAM-modulban tárolt információ azonban bármilyen sorrendben előhívható (akár véletlenszerűen is), számottevő időveszteség nélkül. Most már ezt is tudjuk.

A RAM természetesen nemcsak tárolni képes az adatokat. Az operációs rendszer és minden más program futtatás előtt először a memóriába kerül, ami azért előnyös, mert a PC nagyon gyorsan elő tudja hívni az ide kerülő információkat. Van azonban egy probléma. A RAM-ban tárolt adatok nem rögzülnek, ezért ha a modul nem kap áramot, minden törlődik belőle. Aki kapcsolta már ki véletlenül a gépét, az tudja, hogy ez módfelett kínos lehet.

RAM-szünet? Á...!

A Sinclair ZX80-nak valóban csak 1kb-os memóriája volt, ám a kor mainframe-jei akkoriban is előrébb jártak. Az IBM 1980 elején megjelentetett PC-jét például már 256kb-tal szerelték. Manapság ez sem tűnik valami soknak, de csak azért, mert hozzászoktunk a memóriafaló alkalmazásokhoz. Nem volt ám ez mindig így...

Az IBM PC sikeréhez sokban hozzájárult egy *VisiCalc* nevű szoftver, az első táblázatkezelők egyike. Ez a forradalmian új üzleti alkalmazás egyetlen EXE-fájlból állt, amelynek mérete nem érte el a 28kb-ot. Szinte hihetetlen. Ha érdekel, milyen is volt a *VisiCalc*, letöltheted a **www.bricklin.com/history/vcexecutable.htm** címről.

A PC-k piacának növekedésével a memóriák iránti igény is nőtt, bár a modulok mérete nem változott ekkora ütemben. Az első PC megjelenése után öt-hat évvel egy átlagos konfiguráció még mindig csak 640kb-ot tartalmazott, ami a mai növekedési ütemhez képest nem túl nagy változás.

A lassulás első számú oka a nevezetes 640kb-os határ volt. Az első PC csak 1Mb RAM-ot tudott megcímezni, és ennek jelentős részét fenntartotta a rendszer számára. A felhasználóknak csak 640kb maradt, a PC-gyártók és a szoftverfejlesztők pedig úgy gondolták, egy darabig ennyi is elég lesz mindenkinek (nem ér nevetni).

Az idők során a programozók mindenféle trükkökkel próbálkoztak, és hamarosan elérték, hogy úgynevezett DOS-extenderekkel és 80286-os vagy 80386-os processzorokkal a megengedettnél több RAM állhatott rendelkezésünkre. Az ötlet jónak tűnt, de hamarosan jöttek a gondok. Többféle DOS-extender is forgalomban volt, és ezek gyakran ütköztek egymással. Semmi sem garantálta, hogy egy adott extender a mi gépünkön is működni fog, az pedig végképp csak a véletlenen múlott, hogy kedvenc alkalmazásunk elindult-e vele.

A kialakult patthelyzetben az üzleti alkalmazások továbbra is a 640kb-os határ áttörésével próbálkoztak, a többiek viszont inkább a memóriával csínján bánó programokat írtak, vagy más elmés megoldásokat ötlöttek ki. 1990 májusában azonban megjelent a Windows 3.0, és minden egy csapásra megváltozott.

Kiengedett fékkel

Annyira hozzászoktunk már a Windowshoz, hogy nehéz elképzelni, milyen volt az élet nélküle. Nem lehettünk biztosak, hogy fut-e az adott program a gépen, támogatja-e a nyomtatót, általunk ismert menürendszert használ-e stb.

A legalapvetőbb szabvány azonban semmilyen tekintettel nem volt a felhasználóra. Az új Windows ellenben a 640kb-on túl is meg tudta címezni a memóriát. Ha több RAM kellett, újabb és újabb modulokat telepítettünk, egészen addig, míg a gépünk fogadni tudta őket.

Külön öröm volt, hogy a Windows a 80386-os processzor sajátosságait kihasználva a virtuális memóriát is engedélyezte. Az ötlet figyelemre méltó. Van egy alkalmazás, amelyhez több memória kell, mint amennyi a gépünkben van. Sebaj, hiszen a Windows lehetővé teszi, hogy ilyenkor a merevlemez pótolja a hiányzó RAM-ot. No persze a legjobb mégis az, ha a program nem fogy ki a RAM-ból, mivel a merevlemez sokkal lassabb megoldásnak bizonyul, mégis nagyon hasznos lehetőséggel lettünk ily módon gazdagabbak. Talán ez az oka, hogy még mindig élünk vele.

Hamarosan mindenki Windows alá kezdett fejleszteni. A régi korlátozások eltűntek, így mindenki annyi funkciót épített be a programjába, amennyit akart. És ha a végén kiderült, hogy egy adott szoftverhez legalább 2Mb RAM kell, akkor sem történt semmi. Az üzleti felhasználóknak amúgy is volt ennyi, a többiek pedig vegyenek csak több RAM-ot.

Ezzel ki is alakult az a rossz szokás, amelynek még ma is isszuk a levét. Ahelyett, hogy a programok a hardverek korlátaihoz alkalmazkodnának, maguk is a fejlődés előidézőivé válnak. Az egymással versengő szoftverekbe egyre több funkciót zsúfolnak össze, ezekhez viszont egyre több memória kell. A felhasználók bővítik a gépüket, ami újból alkalmat ad a fejlesztőknek a funkciók bővítésére. Emiatt sok bírálatot kapnak, mégsem csak őket terheli felelősség.

Kényelmes programozók?

A fejlesztők védelmében nem hallgathatunk el néhány érvet, amelyek ▶

RAM zsargon

Ha még mindig azt hiszed, hogy a RAM egy pop együttes, akkor olvass tovább...

CACHE RAM
A legtöbb mai PC-ben van egy kis méretű, de nagyon gyors RAM. Ez a terület a leggyakrabban használt adatok és utasítások helye: a processzor először a cache-ben keresi az információt, és csak ha itt nem talál semmit, akkor nyúl a lassabb, hagyományosabb RAM-hoz. A merevlemez vagy a böngésző cache-éhez hasonlóan ez is sokat gyorsít a gép működésén.

DIMM
A DIMM (Dual In-line Memory Module) olyan, mint a SIMM, azzal a különbséggel, hogy itt a modul mindkét oldalán vannak RAM-chipek.

DRAM
A DRAM (Dynamic RAM) a legalapvetőbb RAM-technológia neve. Azért hívják dinamikusnak, mert az adatok megőrzéséhez azokat másodpercenként sokszor kell frissíteni. A DRAM az információ írásakor és beolvasásakor is ugyanazt az áramkört használja, ami lassítja a működést.

ECC
Az ECC (Error Checking and Correcting) a RAM-ok egy részében meglévő javító módszer. A processzor ennek segítségével érzékelni és javítani tudja a memória hibáit (például amikor egy bit értéke 1, pedig 0-nak kellene lennie).

EDO RAM
Az EDO (Extended Data Out) RAM a DRAM továbbfejlesztett változata. Nagyobb teljesítményű, mivel egy adatblokk beolvasása közben egy másikat már indítani is tud a processzor felé.

Frissítés
A DRAM-chipek milliónyi apró kondenzátort használnak az adatok tárolására. Ha egy kondenzátorban van töltés, 1 az értéke, ha nincs, akkor 0. A töltés könnyen elillan, ezért a DRAM-chipek tartalmát másodpercenként százszor frissíteni kell.

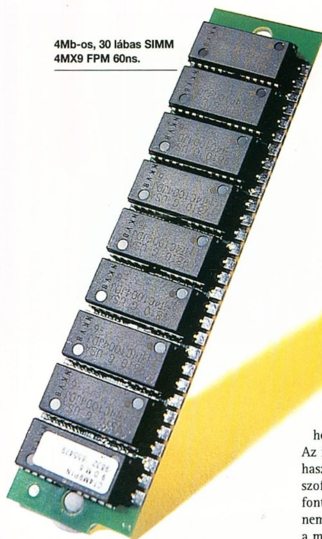
Paritás
A memóriák hibafelismerésének régebbi módja. Ma már kevésbé népszerű, mivel nem azonosítja az összes gondot, javítani pedig egyáltalán nem javít, ezért inkább az ECC-t használják.

SDRAM
Az SDRAM (Synchronized DRAM) képes magától "ráhangolódni" a processzor igényeire, ami gyorsabbá teszi a DRAM-nál és az EDO RAM-nál.

SIMM
A SIMM-en (Single In-line Memory Module) csak egy oldalon vannak memóriachipek. A régi SIMM-eken 30 láb volt, az újakon viszont már 72 láb van. Bővítéskor erre is érdemes figyelni.

SRAM
A Static RAM hasonlít a DRAM-ra, csak éppen nem kell frissíteni. Ettől gyorsabb lesz ugyan, de nagyobb és drágább is, ezért főleg cache-memóriákban használják.

Egy átlagos PC-ben 128Mb RAM van, ami több mint 130 ezerszer nagyobb a Sinclair ZX80-as memóriájánál.


4Mb-os, 30 lábas SIMM 4MX9 FPM 60ns.

A RAM ára

Mennyibe kerül a memóriabővítés?

Az 1990-es évek elején a memória-árakat magasan tartották, így nagy volt a profit is. Sok, főleg távol-keleti cég rengeteg pénzt áldozott arra, hogy újabb RAM-gyárakat építsen. A haszon reménye azonban túl sok céget csábított a piacra, ezért az árak zuhanni kezdtek. A következményeknek mi, vásárlók örültünk a legjobban, de amióta néhány gyárat bezártak, más cégek pedig végleg kivonultak a memóriapiacról, a termelés is visszaesett. Az árak ezért ismét emelkedni kezdtek, ezért vásárlás előtt érdemes több helyen is érdeklődni.

És akkor a várható költségekről. Az újabb PC-k tulajdonosai körülbelül nettó 60 ezer forintért vehetnek egy 128Mb-os DIMM-modult. A régebbi rendszerekbe csak a 72 lábas SIMM-memória jó, ebből körülbelül 20-25 ezer Ft-ba kerül 64Mb.
Az árak egyrészt nagyban függnek a RAM fajtájától, másrészt napról napra változnak, ezért ne higgyünk az árlistáknak, inkább mindenre kérdezzünk rá telefonon. Megéri felkeresni néhány boltot az interneten is, vagy megnézni, mennyit kérnek egy-egy modulért itthon és külföldön, például az alábbi oldalak alapján:

Ready Computers
www.ready.hu

Accelerator
www.accelerator.hu

RichNight
www.richnight.com

▶ magyarázatot adnak arra a kérdésre, miért van szükség manapság ennyi memóriára. A DOS-os időkben a szoftverek jó része assemblyben íródott, ami egyrészt helytakarékos, másrészt a processzor is gyorsabban tudta futtatni őket. Assemblyvel dolgozni azonban lassú és fáradságos dolog, ezért nem lehet vele túlságosan hatékonyan Windows alá fejleszteni.

A programozók ezért olyan magas szintű programnyelvekre váltottak (például C-re), amelyek leegyszerűsítik a fejlesztést, csakhogy ezáltal az alkalmazások is terjedelmesebbek lettek. Természetesen maguk a szoftverek is fejlődtek, elsősorban a felhasználók megnövekedett igényeinek köszönhetően. Jó példa erre az internet. A HTML eredeti specifikációja csak szöveges oldalakra és linkekre vonatkozott. Ezzel szemben hogy néz ki egy mai weboldal? Szöveg, képek, animációk, videoklippek, hangfájlok, Java-appletek és a sor még tovább folytatható. Érthető-e már, miért foglalnak el sokkal több helyet a mostani böngészők az elődeiknél?

A lustaság persze nagy úr. Ha egyszer az új gépekben már 128Mb RAM van, bolond lenne bárki is helytakarékos programokat írni. Az igazság az, hogy ebben mi, felhasználók is ludasak vagyunk. Az új szoftverek azért kelendőek, mert sok fontos újdonságot tartalmaznak, és nem azért, mert csínján bánnak a memóriával. És amíg ez a helyzet nem változik, rendszeresen bővítenünk kell a gépünket.

Hol a határ?

A gépünkbe tehető RAM mennyiségének több dolog is határt szab, bár a legtöbbünk sosem fog efféle korlátokba ütközni. A Windows 98-ban ez a határ például 4Gb, emiatt tehát ne nyugtalankodjunk, vagy ha mégis, akkor várjuk meg a Windows 2000-et is, a maga 64Gb-os limitjével.

A jelenlegi RAM-ok felépítése szintén nem biztosít korlátlan rugalmasságot. Egy memóriamodul már így is milliónyi apró részegységből áll, és egyre nehezebb még tovább zsugorítani őket. A fejlesztések ezért inkább másfajta határok áthágását célozzák. Ezek közé tartozik az Intel-féle Rambus-technológia, melynek segítségével gyorsabban jutnak az adatok a processzorhoz, majd onnan vissza. Az árával és teljesítményével kapcsolatban lábra kapó híresztelések egy időre bizonytalanságot keltettek ugyan, mára azonban kitisztult a kép. A koreai Samsung már elkezdte a Rambus-chipek tömeggyártását, és 2000-re már 2 milliárdos bevétellel számol ezek eladásából. Bármelyik fejlesztési irány lesz is a befutó, öt év sem kell, és legalább 4Gb-os memóriákat fogunk használni. A fejlődés pedig megállíthatatlan.

A Hitachi ebben az évben jelentette be a PLEDM-technológia (Phase-State Low Electron Drive Memory) kifejlesztését. A hírek szerint ez gyorsabb lesz, mint a jelenlegi RAM-ok, kevesebb energiát fog felhasználni és sokkal több adat tárolására lesz képes. Ráadásul az eljárás állítólag arra is képes, hogy az áram kikapcsolása után tárolja az információkat, ami a jelenlegi RAM-oknál gyorsabb merevlemezek megjelenését vetíti előre.

Mindez jól hangzik, de azért még ne rohanjunk a boltokba. A technológia alapjait képező elméletek még bizonyításra várnak, és a Hitachinak előbb egy működő modellt kell építenie, így a tömeggyártás elkezdését legfeljebb az új évtized közepére ígérik. Ez persze nem mindenképpen katasztrófa. A Gb-nyi kapacitású memóriák csábítónak tűnnek, így már csak azt kell kitalálnunk, mihez fogunk kezdeni velük. *PCF*

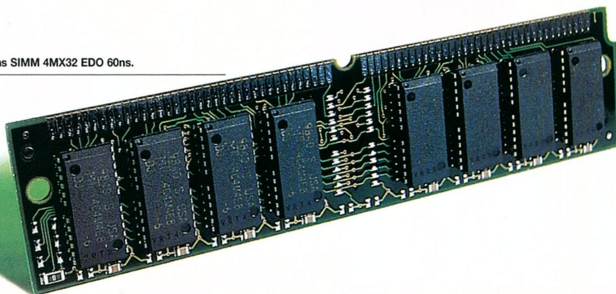
Az új gépekben már 128Mb RAM van, ezért bolond lenne bárki is helytakarékos programokat írni.

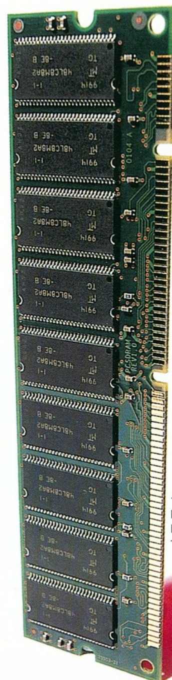
Ha ez nem elég...

Illustrated Guide to RAM
www.mkdata.dk/click/module2e.htm
Képek segítik az eligazodást a memóriák világában.

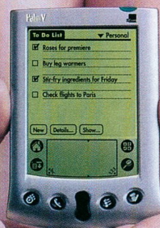
System Memory Reference
www.pcguide.com/ref/ram/
Részletes, közérthető leírás a memóriák fajtáiról és működésükről.

Hardware.hu
hardware.pganet.com
Sokoldalú hardver információs oldal magyar nyelven!


16Mb-os, 72 lábas SIMM 4MX32 EDO 60ns.


128Mb-os, 168 láb DIMM 16MX72 SD PC100.


3Com


Palm V
To Do List
▼ Personal
Roses for premiere
Buy leg warmers
Stir-fry ingredients for Friday
Check flights to Paris
New
Details...
Show...

A Zűrmajom esete a PROCESSZOROKKAL



Chipek. CPU-k. Processzorok. A kis komputeragyak, amikkel leveleket lehet írni, és játszani lehet az Unreal-lel – vagy varázslatok, vagy szellemek, vagy valami ilyesmi, mert szinte senki sem ért hozzájuk. Kivéve e cikk szerény szerzője, a Zűrmajom.

A PROCESSZOROK RAVASZ ÁLLATOK, FEJFÁJDÍTÓ ZSARGONNAL, mint pl. az órajelgenerátor sebessége, mikronok, logikai csatlakozók és dugaszolóaljzatok. Aztán vannak olyan szakállas ürgék, akik igen keményen dolgoznak, hogy összezavarjanak, például a „félvezető" szót használva, amikor a jó öreg „chip" is megtenné. A Zűrmajom előbb kaparná ki saját szemét és venne feleségül egy orangutánt, mintsem összezavarjon azzal, hogy miért működnek a processzorok és pontosan hogyan készítik őket. De megérteni azt, hogy milyen fajta chipek kaphatók, milyen speciális tulajdonságokkal bírnak, és milyen hatással vannak rád és a PC-dre, az nem fájhat. Vagy igen? Nem.

Először is, aki azt hiszi, hogy a Zűrmajom a végletekig leegyszerűsíti a dolgokat, amikor azt mondja, a processzor a PC-d agya, az megcsókolhatja a fényes-piros hátsófelét és kiszedheti az összes bolhát belőle. Mert ez pontosan így van. A számítógépek a nullákról és egyesekről szólnak, és a számításokat, amik működtetik a játékaidat és programjaidat, a CPU intézi. Az alapvető, hogy legyen egy jó processzorod, mert ha csak több RAM-ot, vagy gyorsabb merevlemezt raksz a nem valami jó processzorodhoz, az olyan, mintha még több kereket raknál az autódra a célból, hogy gyorsabban menjen. Ez a legfontosabb dolog, ami az alaplapodon van.

Vannak nagy chipgyártók: Intel, AMD, Motorola és az IBM, és anélkül, hogy nagyon belemennénk a részletekbe, három alapvető jellegzetesség különbözteti meg az egyik processzort a másiktól. Az első és legfőbb az órajelgenerátor sebessége, bár vannak más dolgok is, amik meghatározzák, milyen gyorsan fut egy chip – mint az architektúra, vagy hogy hogyan készítik, vagy a gyorsítótár mérete –, de ez az egyszerűbb követendő szempont, új gép vásárlásánál. Az órajelgenerátor sebessége – megahertzben (MHz) megadva – meghatározza, hogy hány utasításon képes magát átrágni a processzor másodpercenként, és általában a magasabb szám a jobb. 300MHz alapszint alatt fontolj meg mindent, 500MHz fölött viszont már jó. Ennyi – könnyebb, mint mogyoróval etetni egy majmot.

Egyéb kényes ügyek

A második terület, ahol a chipek különböznek, az az utasításkészletük, de ne aggódj, ez közel sem olyan fontos, mint az órajelgenerátor sebessége. A chip utasításkészlete alapvetően azt határozza meg, milyen parancsokat képes a processzor végrehajtani, és például miért nem futtatja a Windowst egy Macből kiszedett G4-es processzor. Bár a legtöbb Wintel utasításkészlet általános, és ritkán van befolyással arra, milyen CPU-t veszel, az AMD 3Dnow! és az Intel MMX technológiája kapcsán van egy-két kényes ügy. A játékfejlesztők néha kódot írnak egy játékba, hogy kihasználják az időspóroló eljárások és folyamatok előnyeit, amit a 3Dnow! és az MMX megengednek, hogy bőségesen elhalmozzanak titeket, szerencsés játékosokat extra különlegességekkel és megnövelt képi élménnyel.

A processzorok utolsó fő meghatározója a sávszélesség. Már biztos hallottad ezt a kifejezést internetes emberektől, amit a net átviteli sebességére használnak, de mi azzal foglalkozunk, hogy hány bitet lehet feldolgozni egy utasításban. Az utasítás alapjában véve egy kezdetleges program-parancs, és minél gyorsabban tudja egy chip ezeket feldolgozni, annál gyorsabban futnak a programjaid és játékaid. A létező chipek 32 bitesek, de az Intel rövidesen megjelenő Itanium terméke állítólag 64 bites lesz.

Az első Intel mikrokomputer chipet 4004-esnek hívták. Az eszméletlen 0.1MHz-en futott.

Most egy kis történelem. Nem is olyan régen volt, hogy a chipóriás Intel megszerezte magának a piacot. Akkor még az egész chipválasztósdi elég egyszerű volt – megnézted, mi a legújabb és legjobb Intel-kreáció, és megvetted. De az AMD, az IBM és a Motorola összezavarja a vásárlókat olcsóbb és az Intelénél gyakran gyorsabb alternatívákkal, tehát ha azt gondolod, hogy a processzorvilág keményebb, mint valaha, nem tévedsz. Bár manapság nehéz eltévedni mindebben, azért könnyebb látni a fától az erdőt, mint két vagy három évtizede.

A számoknak befellegzett

Nos, míg napjainkban a processzoroknak barátságosabb neveik vannak, mint például Athlon, Celeron, Pentium és Coppermine, addig 1971-ben a numerikus nevek voltak a meghatározóak. Az első Intel mikrokomputer chipet 4004-esnek hívták. Az eszméletlen 0.1MHz-en futott – a következő változat, a 8008-as, már körülbe- ▶



A Zűrmajom felszolgálja az információkat a chipekről. "Egy kis ketchupot hozzá?"

Illusztráció: Eddie Bowen

▸ lül kétszer olyan gyorsan forgatta a nullákat és egyeseket. Az ezt követő sötét korszakban az órajelgenerátor sebessége elkezdett rohamosan nőni a 8080-as, a 8086-os, a 8088-as és a 80286-os bevezetésével. Leegyszerűsítette a dolgokat, hogy elhagyták a 80-as részt a névből, és mire a 386-os és 486-os kikerült a polcokra, az órajelgenerátor sebessége a 33MHz-es szédítő magasságba szökellt. A Pentium processzor 1993 márciusában jelent meg, összezavarva az ipart az ötösön (Pent) és Isten tudja mi máson (ium) alapuló nevével. A Pentium megjelent a TV-reklámokban, a saját kis logójával, és (hoppá!) saját nevével. Most először az átlag számítógéphasználókat felbátorították, hogy nézzék meg, milyen processzor van a PC-jükben, amit megvesznek.

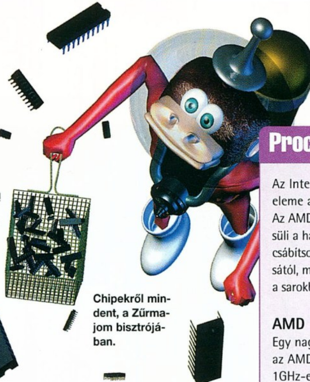
Tehát most mi is a játék állása? A sebesség növekszik, az árak csökkennek - nagy reformokon esett át a piac. Egészen mostanáig az Intel volt a CPU-állatkert nagy pávája, színesen parádézva, hangosan rikoltozva és peckesen járkálva fel alá. A tömegek magától értetődően vették a processzorjait, és az AMD egy szőrös kecske volt, akinek a K6 processzorját csak a játékosok és a kisebb felhasználók értékelték.

Zümmögő teáskanna

De mindez megváltozott. Idén ősszel az AMD megcélozta a nagyobb felhasználókat az új Athlon chippel, ami igencsak gyors, 700MHz-es sebességgel zümmög. A tény hallatán, hogy az AMD betartja ígéretét, miszerint időben kijön egy chippel, ami üti a Pentiumot, az Intel hitetlenül dobta el a sonkás szendvicsét. És amilyen történetek már keringenek az 1GHz-es Athlon kiadásáról 2000 elején, amellett az Intel web-elérhetőséget tartalmazó Pentium III-asának híre kicsit béna. Az Intel válasza eddig mindössze annyi volt, hogy lejjebb vitte az árakat, és mindenki meglepődésére megszellőztetett néhány részletet a Williamette processzor korábbi kibocsátásáról.

Az ígéret szerint decemberben már vásárolhatnál Williamette-alapú rendszert, holott a chip valójában csak körülbelül két hónap múlva kerül a boltokba. A Williamette egy 1GHz-es chip, aminek megjelenését eredetileg sokkal későbbre, valamikor jövőre tervezték, de a chipóriás a korábbi megjelenés mellett döntött. Azt pletykálják, hogy Intel körökben „Athlon-ölő"-nek fogják hívni, bár mint az Athlon, ez is annyiba fog kerülni, hogy nem fogsz rögtön elszaladni egyért.

Az Intel legújabb Pentium III-as chipjét Coppermine-nak nevezték el, és mostanában igencsak magasztalták. Amikor ezt olvasod, már kaphatónak kellene lennie, de a mindenen győzedelmeskedő Athlon úgy látszik készen áll, hogy durván beárnyékolja a kibocsátását. Az Intel nagyon agyafúrtan dobta piacra a Coppermine-t, okosan kitalálva egy legendát, hogy a chipet réz összekapcsolással készítették. Az ötlet, hogy a chipet Coppermine-ra keresztelték, arra volt jó, hogy ellopják az IBM ötletét, amely nagyra tartotta új réz összekapcsolásos technológiáját, és hogy mindenkit becsapjanak a *PCF* stábtól az utcán lófráló kisfiúig, hogy a Coppermine erős, szuper-fizetőképes rézből van. Gazemberek.



Chipekről mindent, a Zűrmajom bisztrójában.

Pöfögő architektúra

Az első változatok kb. 733MHz-es gyorsasággal pöfögnek, és a Coppermine 0.18 mikronos architektúrájából építkeznek. Mi is az a mikron? A méter milliomod része. Az ilyen abszolút apró chipek gyártása következtében az egész áramkörkapcsolási séma kisebb lett, mint azelőtt, lecsökkentve ezzel az időt, ami alatt az elektron végigsüvít a chipben, és ezáltal végtelen mértékig felgyorsítva a számításokat. Az Itanium egy másik csillogó gyermeke Intel apukának.

Az először Mercedre keresztelt Itanium, az Intel első betörése a 64 bites üzletbe. A Pentium III, és minden más PC chip, amivel ebben a pillanatban találkozhatsz 32 bites, és a 64 bites architektúra lehetővé tenné hosszabb utasítások küldését a processzornak. Megmérni egy processzor gyorsaságát igen trükkös dolog. A Zűrmajom a *Quake 2*-t szereti ilyenkor elindítani, hogy egy fps-mérést végezzen a demóján, de le lehet futtatni egy hivatásos teljesítménymérő szoftvert is, mint pl. a *3Dmark Pro*, hogy legyen valami elképzelésünk a processzor képességeiről. A *PC Format* mindig a *3Dmark Pro*-t használja az új processzorokhoz, mert közel s távol ez a legjobb módszer, hogy felfedjük, valójában mire is képes a processzor.

Szerteágazó pokol!

Ha már eldöntötted, melyik processzorra költöd a pénzed, akkor még mindig ki kell derítened, hogy meg fog-e élni a PC-dben vagy sem. Ez attól függ, milyen alaplapod van, de csak egy gyors pillantás a használati utasításba (egyszer mindent el kell kezdeni), és máris pontosan kiderül, milyen CPU-kat tudsz csatlakoztatni. Gyakorlati szabály, hogy ha több mint két éve vetted a PC-det, akkor nem valószínű, hogy a processzorok újabb generációja megférne a gépedben egy alaplapcsere nélkül.

Elég bonyolult is lehet új CPU-t venni, és egy kicsit mérföldkőnek is tekinthető az ember életében. A legtöbb ember úgy fejleszti a gépét, hogy vesz egy újat. Ebből fakadóan, ha te új PC vásárlása nélkül eszközölsz egy komoly felújítást, akkor nagyot fogsz nőni a barátaid szemében. Még ha lezuhantak is most az árak - amit az Athlon és a Pentium III kapcsán láthattunk - akkor sem ajánlanánk, hogy vedd meg a legújabb processzort. Ahogy az árak zuhannak, és az órajelgenerátor sebessége növekszik, a Zűrmajom azt javasolja, hogy tartsd a szemed a **www.pcformat.hu** weboldalán, és olvasd el a híreket a legújabb és legjobb processzorokról. Új CPU-t venni nem mindig bonyolult, de nem is könnyed séta a parkban. Csak rázódj bele a zsargonba, és már nem is lesz annyira idegen a PC-agyak világa. **PCF**

Processzornemzedék

Az Intel már nem az egyedüli éltető eleme a processzorok világának. Az AMD már fényesíti a cipőjét, és fésüli a haját, annak érdekében, hogy elcsábítson mindenki kedvenc chipóriásától, míg a Cyrix még mindig ott lapít a sarokban. Nézzük, mik a terveik.

AMD

Egy nagy államcsínyt végrehajtva, az AMD bejelentette a világ első 1GHz-es processzorát, amelyik úgy néz ki, 2000. január 10-re készen lesz. Egy ilyen közeli kiadási dátum valószínűleg kihúzza a talajt az Intel lába alól - amit az AMD szeretne. A kaliforniai gyártó úgy látszik egyre jobban belelendül, maga mögé utasítva az Intelt.

Cyrix

Ha olcsó processzort keresel internetezéshez és néhány játékhoz, akkor nem ajánlanánk a Cyrix processzorokat. Az MII processzornak elég szegényes a lebegőpontos megjelenítése, ami miatt nem túl jók a játékokhoz sem. Ráadásul a vállalatnak nehézségei is támadtak. Tartózkodjatok tőle.

Intel

Miután kiköhögték a Pentium III újabb változatait, a Coppermine formájában, az Intel azt remélte, eltölthet egy kis időt láblógatással, testületi pipáján pöfékelve. Azonban az AMD Athlonja megváltoztatta a programot. Az Intel belebolondul az AMD sikereibe, és válaszul most előrébb hozta az új Williamette chip megjelenését, ami állítólag az elképesztő 1GHz-en fog futni.

Zsargonirtás

Megérteni egy majmot a legtöbb esetben igen nehéz, de amikor a Zűrmajom még a zavaró zsargont és a hosszú műszaki szavakat is használja, sokan közületek megcélozzák a legközelebbi gumifát. A processzorok nyelvezete tele van nehéz kifejezésekkel, úgyhogy itt egy lista arról, mi mit jelent.

Buszrendszer (sínrendszer)

A belső busz alapvetően apró drótokból és kis úthálózatokból álló bonyolult hálózat, amik összekötik a PC-d részeit a CPU-val és a főtárral. Minden busznak két része van - a címsín és az adatsín. Az adatsín az aktuális adatokat közvetíti, míg a címsín oda szállítja, ahova kell. Hogy milyen gyors a buszrendszer, az attól függ, milyen gyors a PC-d, szóval, ha új gépet veszel, győződj meg róla, hogy az alaplapon gyors sínrendszer van. A legújabb modellek 133MHz-es buszokat használnak.

Dugaszolóaljzatok és csatlakozópontok

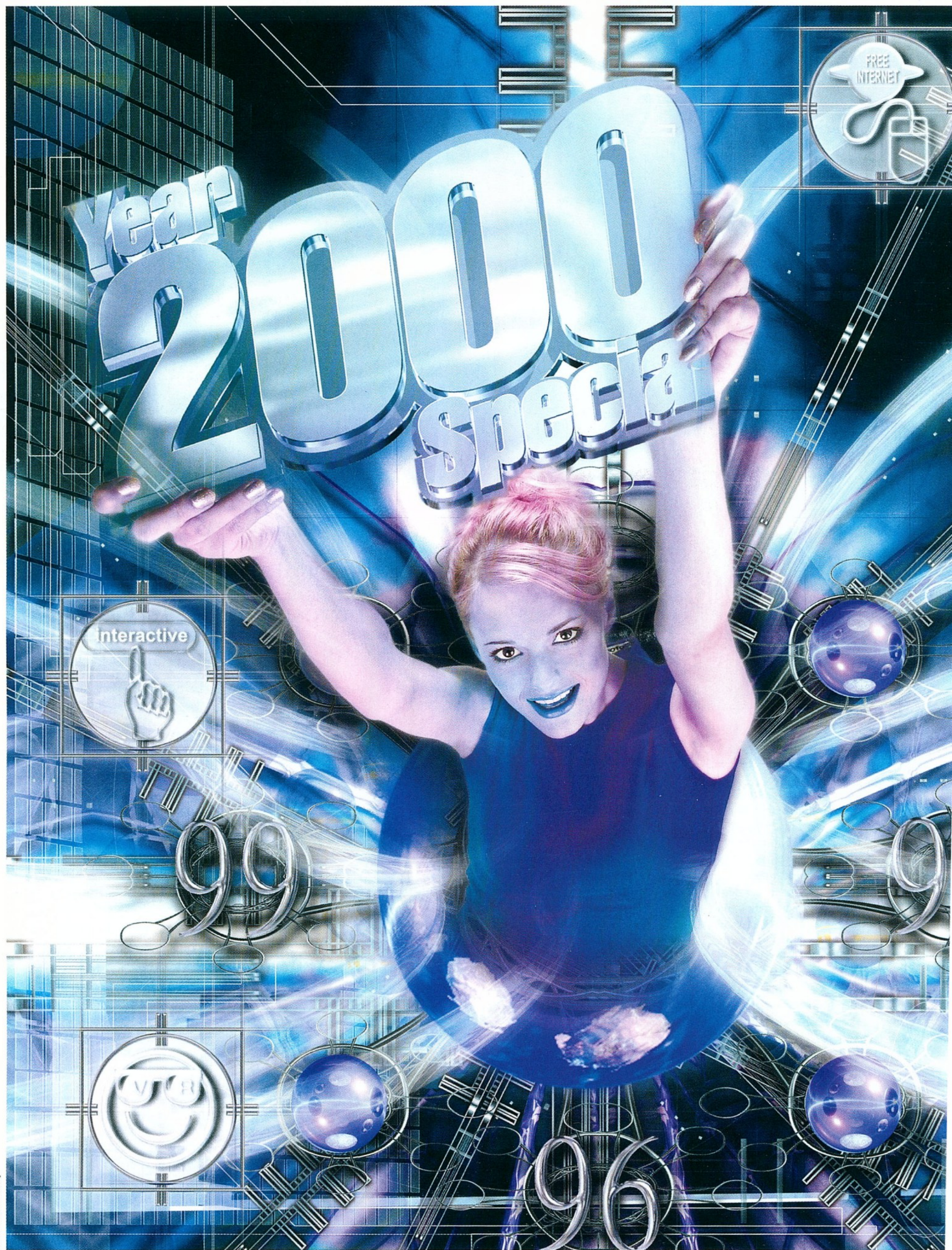
A csatlakozópontok és dugaszolóaljzatok témája egy mindig megmagyarázatlanul maradó része a zsargonnak. Kezdetben az emberek elfogadták, hogy ha fejleszteni akarják a gépüket, akkor újat kell venniük. De amikor az Intel elkezdte az OverDrive programját, az felkínálta a lehetőséget a géptulajdonosoknak, hogy csupán a chip megvásárlásával fejlesszék a megjelenítést. Mivel sok a chipkészítő és még több az alaplapgyártó, most a kompatibilitás jelentett gondot. A dugaszolóaljzatok és csatlakozópontok megoldották ezt a problémát, mindegyik oldalnak felállítva egy-egy szabványt, amibe lehet csatlakoztatni. Az előnyöd, ami a dugaszolóaljzatok és csatlakozópontok ismeretéből származhat, az, hogy tudni fogod, milyen chip illik az alaplapodhoz.

Mikron

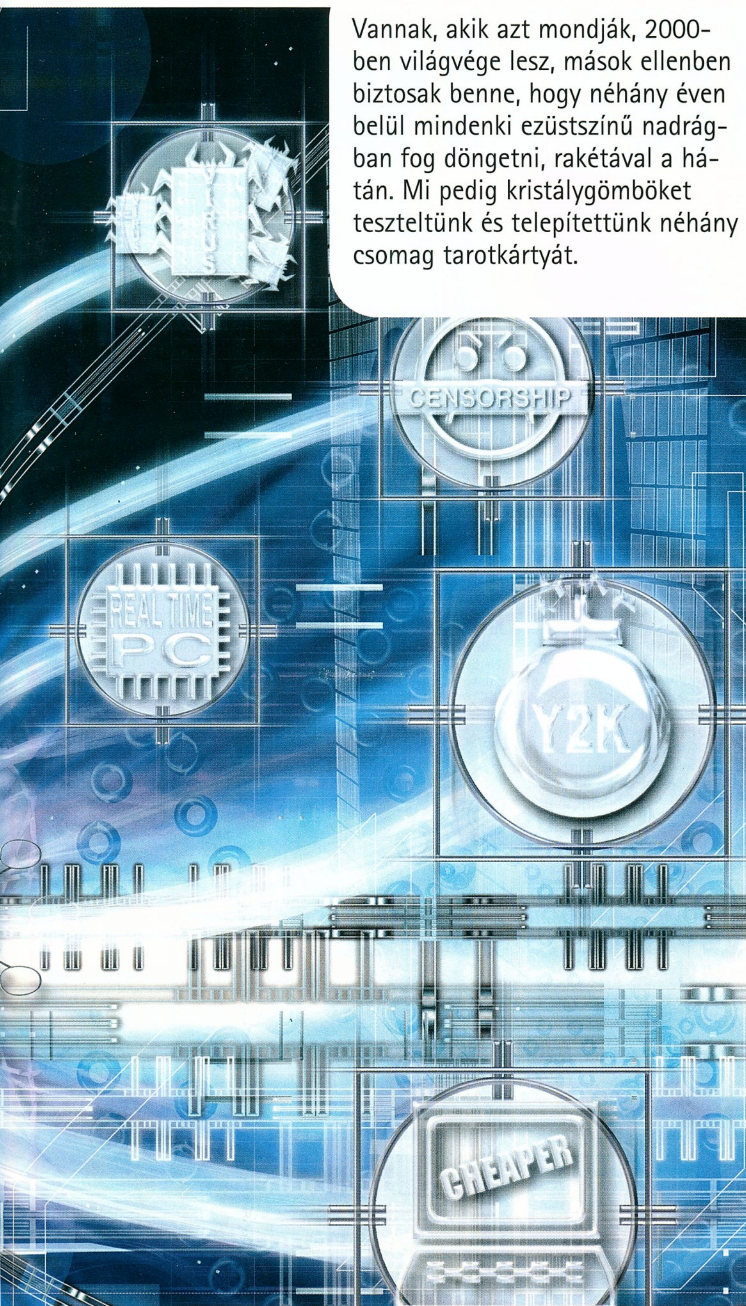
Gondolj valami kicsire. Nagyon kicsire. A mikron a méter egymilliomod része. A chip sebességét néha meghatározza az architektúrájának a mérete. Ezt általában mikronban mérik, és minél kisebb, annál jobb. Minél apróbb egy chip, annál rövidebb időbe telik az elektronoknak elszáguldani a chip egyik végéből a másikba.

Órajel, az órajelgenerátor sebessége

Ez azt határozza meg, hogy egy chip hány utasítással (gondolatokkal, ha úgy jobban tetszik) bír másodpercenként megbirkózni. A CPU-nak meghatározott számú óraciklusra van szüksége minden egyes utasítás végrehajtásához. 1 MHz egymillió ciklust jelent másodpercenként, és minél gyorsabb az órajel, annál több utasítást tud a CPU végrehajtani másodpercenként. De az nem mindig igaz, hogy két chip, aminek azonos az órajelgenerátor sebessége, ugyanolyan gyorsan is működik. A 286-os processzornak 20 ciklusra van szüksége két szám összeszorzásához, míg a 486-os chip megcsinálja ugyanezt egyetlen ciklusban.



Illusztráció: Jacey



Vannak, akik azt mondják, 2000-ben világvége lesz, mások ellenben biztosak benne, hogy néhány éven belül mindenki ezüstszínű nadrágban fog döngetni, rakétával a hátán. Mi pedig kristálygömböket teszteltünk és telepítettünk néhány csomag tarotkártyát.

ELKÉPESZTŐ, MILYEN HATÁSA lehet néhány tizedesjegynek! Bárkit is kérdezel az új évezred beköszöntéről, tűzokádó sárkányokról, spirituális megvilágosodásról, esetleg az eddigi legmagasabb véralkoholszintről fog beszélni.

Könnyű kigúnyolni a vészmadarakat, pedig talán nekik lesz igazuk. Az új évezred bizonyosan nagy változásokat hoz majd a PC-iparban, bár több mint valószínű, hogy a Y2K-bomba miatt nem fog felrobbanni a PC-nk. Ránézésre teljesen normális amerikai átlagemberek százával adták el a házukat, és babkonzervekkel, puskákkal felszerelkezve a hegyekbe mentek. Mások – mivel szentül hiszik, hogy repülőgépek fognak potyogni az égből, elszabadulnak a nukleáris fegyverek, a tévében pedig csak ismétlések lesznek – bombabiztos betonbunkerekbe húzódtak, hogy ott vészeljék át az Armageddon rizikósabb pillanatait.

Egyes hozzáértők szerint néhány éven belül az agyunkhoz is PC-t csatlakoztathatunk, a virtuális valóság csak két megállóra lesz, és komputer generálta szupermodellekkel megyünk majd el koncertre szombaton. Vannak, akik még ennél is tovább mennek. Ian Pearson, a BT jövőkutatója mondja (némiképp kajánul), hogy "amikor már nagyon öregek és nagyon őszek leszünk, összekapcsolódhatunk egy, a mainál sokkalta gyorsabb számítógéppel. Akkor pedig

> **Ránézésre teljesen normális amerikai átlagemberek százával adták el a házukat, és babkonzervekkel, puskákkal felszerelkezve a hegyekbe mentek.**

nyugodtan kivasalhat minket a busz, mivel a szerveren lesz majd belőlünk másolat. A busztársaságok pedig némi fizetségért vállalják, hogy előbb bemérnek GPS-sel, majd lokális érzéstelenítést alkalmazva kilapítanak, persze úgy, hogy a busz se sérüljön meg."

Az alábbiakban számba vesszük, milyen változásoknak nézhetünk elébe az új évezredben, a szilveszteri bombától kezdve a virtuális valóságon át az elektronikus szandálokig. Légből kapott prognózisok helyett azonban inkább azokra a hardverekre, szoftverekre (és játékokra) összpontosítunk, amelyek jelenleg is fejlesztés alatt állnak. Vajon 2010 nagy port kavaró 3D-s játékai is lövöldözősek lesznek? Elég lesz-e a Windows 2010-nek 10Gb memória és egy terabyte-nyi merevlemez, hogy a Pasziánszot futtassa? Vajon az intelligens pirítóssütők nem lázadnak-e fel, hogy megpirítsanak és rabszolgasorsba döntsenek mindent, beleértve minket is? Valószínűleg nem. De ha komolyan érdekel, mit hozhat a elkövetkezendő év, évtized vagy évszázad a számítástechnika számára, most egy darabig ne hagyd abba az olvasást... ▶



Hardver



▸Hol tartunk most? Az új évezred küszöbén egy csúcskategóriájú PC-ben Pentium III/600 fut (esetleg Athlon, ha pozőr vagy), 256Mb RAM-mal, 16Mb-os 3D-gyorsítóval és 20Gb-os merevlemezzel. Ha elárulod, hogy neked 17 colos van, már senkinek sem esik le az álla, legalábbis ha a monitorodra gondolsz, a komolyabb játékosok pedig már beszereztek egy 3D-hangkártyát, mélysugárzóval.

2000

Jövőre

Eget rengető változások nem lesznek. Az Intel kijön a Celeron továbbfejlesztett változatával, a Coppermine-nal, ami tulajdonképpen a Celeron PIII-as verziója, csak gyorsabb busszal. Egy év azonban nagy idő. Egyelőre Merced kódnév alatt fut az a fejlesztés, amely már indításként 800MHz-es processzorokat ígér, és hamarosan az 1000MHz-es határ is a múlté lesz. Az új chip a jelenlegi 32 helyett 64 bites architektúrára épül, ami tekintélyes teljesítménynövekedést eredményez. A gyártási eljárások fejlődésének köszönhetően a processzorok űrbéli sebességekre kapcsolhatnak, ahogy azt az IBM a minap már be is mutatta a maga 1GHz-es (1000MHz) chipjével. Az AMD rövidesen szintén hasonlóra készül, és a kiváló Athlon felváltására a K-8-at jelölte ki, amely az Intelnek is komoly konkurenciát teremthet (feltéve, hogy nem igazak a pletykák, és az Intel nem vásárolja fel vetélytársát).

2015-re a PC-k az emberhez mérhető intelligenciával rendelkeznek majd, és saját új verzióikat is maguk fogják megtervezni.

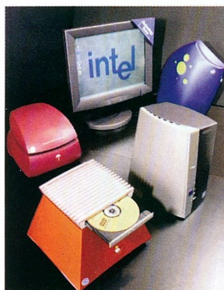
Az átlagos asztali PC-k belső felépítése más szempontból is megváltozik. A gyorsabb processzorok miatt a többi részegységnek is fürgébben kell dolgoznia. A Pentium III-as rendszerek már most PC-100-as memóriát használnak (100MHz-es sebességgel továbbítják az adatokat), a Coppermine és a Merced pedig PC-133-as technológiát igényel majd. Az új típusú PC-kből az üzleti szféra számára készített korai példányok szokás szerint nagyon drágák lesznek, az árak azonban (szokás szerint) hamar elindulnak lefelé.

A jó öreg floppymeghajtó az utolsókat rúgja, és a 2000. évben már nélküle is láthatunk PC-t. Az Intel mostanában mutatta be a jövő gépeire vonatkozó terveit: ezek hihetetlen teljesítményre képesek, ám vidám színekben pompáznak, és a kisfloppyról azt sem fogják tudni, hogy létezett. Helyette például a Zip-drive-ot ajánlják, a többieknek pedig be kell érniük egy USB-s floppymeghajtóval. A DVD-ROM-hoz és a DVD-RAM-hoz hasonló új eszközök ára rövidesen zuhanni kezd, mivel egyre több gyár kapcsolódik be a termelésbe. A merevlemezeket sem kell félteni: nincs messze az idő, amikor alapkiszerelésű PC-t sem lehet már kapni 25Gb-osnál kisebb merevlemezzel. Nemrégiben mutattak be egy 2300Gb-os merevlemezt, tehát hamarosan eljön a terabyte-os meghajtók korszaka.

Az Universal Serial Bus (USB) új verziójának fejlesztése már javában tart, és az első USB 2-es perifériákat szintén jövőre dobják piacra. Az USB eddig sem volt éppen lassú, ám az új technológia még nagyobb sebességet ígér, ami gyorsabb perifériákkal kecsegtet, és persze kevesebb installálással. Legalábbis a tervek szerint. Az új év legnagyobb durranását mégsem ez, hanem a sávszélesség bővítése fogja jelenteni. Néhány szerencsés modem helyett ADSL-lel (Asymetric Digital Subscriber Line) vagy kábeltévé-hálózaton keresztül kapcsolódhat a netre. Mindenkinek persze nem jut az égi áldásból, a kábeles internet azonban hamarosan nálunk sem lesz elérhetetlen, és talán az ára sem fog minket lelombozni.



◂ Ez az elektronikus bevásárlólista csak egy az IBM nagyra törő tervei közül.



Milyenek lesznek a PC-k 2001-ben? Az Intel szerint szerint ilyenek...



Ugyanaz, ezúttal a Polaris mérnökeinek tervei szerint.



Tíz éven belül

A hagyományos PC-k nem halnak ki, egyesek azonban máris merőben új típusú számítógépeken gondolkodnak. Az IBM a közelmúltban mutatott be egy, a ThinkPad 570-es laptop alapjaira épült hordható PC-t. Nick Davis, a kék óriás hardverelemzője beszámolt nekünk arról, mi szerepel a cég távolabbi terveiben: "Jelenleg azon dolgozunk, hogy a technikai eszközöket képessé tegyük az egymással való kommunikációra." A lényeg olyan, könnyen használható elektronikus eszközök kifejlesztése, amelyek mindennel kapcsolatban állnak. Nemsokára a háztartási gépekben is beépített számítógépek működnek majd, de a fejlesztések eredményei ma is figyelemre méltóak.

Nick elmondja, hogy az IBM már most elő tud állítani tízforintos méretű merevlemezt, a jövőben pedig minden bizonnyal még gyorsabb és még nagyobb teljesítményű alkatrészekkel találkozhatunk. "A lehetőségek határtalanok – folytatja Nick. – Milyen jó lenne például, ha a tejesdobozban mikrochip lenne, és ha kifogyna a tej, jelet küldene a bejárati ajtónál lévő lábtörlőnek, az pedig a cipőnk talpába épített kis szerkezetnek, így ha elmegyünk egy szu-



A jövő lakóházaiban a gyerekek kézmozdulatokkal fogják irányítani saját számítógépeiket. Remek! Így legalább egyszerre lehet böngészni és port törölni.



A Palo Alto Products és a Delta által kifejlesztett Eyris Concept PC TV-n leginkább DVD-filmeket érdemes nézni.

permarket mellett, a chip jelezné, hogy be kell ugranunk tejért. Ma már ez egyáltalán nem elképzelhetetlen." Az efféle jövőképek alapja egy olyan átfogó rendszer lenne, amely képessé tenné a technikai eszközöket az egymással való kapcsolattartásra. Az óriási sebességű ADSL-vonalak néhány éven belül kiépülhetnek, a hátralévő időben pedig drukkoljunk azért, hogy a Bluetooth-hoz hasonló, rádióhullámok alapján működő hálózati technológiák minél előbb megvalósuljanak.

"A számítógépek 2015-re az emberhez mérhető intelligenciával rendelkeznek, és saját új verzióikat is maguk fogják megtervezni – jósol Ian a *PC Format* kérésére. – 2020-ra pedig a gépek már a hasukat fogják majd a nevetéstől, ha ránk néznek." A legjobb talán mégis az, hogy 2030 táján közvetlenül az agyunkra kapcsolhatjuk a PC-nket. ▶



Száz éven belül

Ha nagyon merész jövőképekről akarunk hallani, kérdezzük csak meg Ian Pearsont, aki a BT futurológusaként pontosan ezért kapja a fizetését. És a "merész" szó alatt még csak nem is a *Jetsons*-ban látott űrsiklókat kell érteni.



Ian Pearson és a BT jóslatairól bővebben is olvashatsz az innovate.bt.com címen.



Az Anderson Design Vesta Kitchen PC-je. Fél kiló felsál, 10 dkg abárolt szalonna, csipet só, Erős Pista ízlés szerint, hopp, jött egy mail...

A Y2K, a PC-d és te

"A dátumváltás a legnagyobb veszély, amely a társadalmunkat valaha is fenyegette. Leállhatnak a bankok, elromolhatnak a kommunikációs műholdak, lezuhanhatnak a repülőgépek, szünetelhet az áramszolgáltatás. Egyes vállalkozások sosem fogják kiheverni a veszteségek okozta sokkot, ami tömeges elbocsátásokhoz vezethet. A bombát mégsem tudjuk hatástalanítani."

"A Y2K az új évezred első és egyben legnagyobb átverése. Az egészet a számítógépipar találta ki, hogy aztán mesés összegeket tegyen zsebre szaktanácsadás címén. Január 1-én reggel valószínűleg egy kiadós fejfájáson túl nem kell mástól tartanunk. Esetleg még attól, hogy előző este elvertük az összes pénzünket."

Az emberek többségének igencsak megoszlik a véleménye a Y2K-ról, így nekünk sem lesz könnyű kideríteni az igazságot. Milyen hatással lesz az Újév a gépünkre? Hogyan fogja befolyásolni a szoftvereinket? És egyáltalán, miért hagytuk, hogy így legyen?

Miről van szó?

A probléma lényege egyszerűbb, mint gondolnánk. A szoftverek nagy része évszámokkal is dolgozik, tehát például egy kártyaleolvasó ellenőrzi, mikor jár le a bankkártyánk. Ha egy 98/10-ig érvényes plasztiklappal próbálunk fizetni, a leolvasót működtető programok egy része összehasonlítja a jelenlegi évszám utolsó két számjegyét (99) az érvényesség dátumával (98), így rögtön látja, hogy valami turpisságra készülünk, és letiltja a tranzakciót.

Ha viszont csak két számjegyet használunk, mi történik, ha az érvényességi idő mondjuk 00/01? A dolognak megint letiltás lehet a vége, mivel a szoftver azt hiheti (joggal), hogy a 00 korábban volt, mint a 99. Banális egy helyzet, pedig, mint tudjuk, történt már ilyesmi.

És ez még nem minden. Azt mindannyian tudjuk, hogy minden negyedik esztendő szökőév, és egy nappal (február 29.) tovább tart. Némileg bonyolítja a helyzetet, hogy a százzal osztható évszámokra nem vonatkozik ez a szabály. És az már csak hab a tortán, hogy az 1000-rel oszthatóakra viszont a második szabály nem vonatkozik, vagyis 2000 mégis szökőév lesz.

Ez a kis kavarodás azt jelentheti, hogy egyes régebbi PC-k 2000/2/28-ról 2000/3/1-re ugranak, vagyis február 29-ről egyszerűen nem vesznek tudomást. Tehát ezt sem árt leellenőrizni.

Hardver

Minden PC-ben van egy óra, ami akkor is méri az időt, ha a gépet kikapcsoljuk. Egyes programok közvetlenül innen kérdezik le a dátumot, mások viszont a BIOS-tól (Basic Input/Output System – kisebb programok összessége egy alaplapi chipre integrálva), így ezt is le kell ellenőrizni. A rendszerteszteket te is elvégezheted, bár ezt nem javasoljuk. A futtatott programok ugyanis megzavarodhatnak, és azt hihetik, hogy egyes bejegyzések már túl régiek, ezért nyugodtan le lehet törölni őket. Más szoftverek (pl. egyes shareware-ek) úgy gondolhatják, hogy lejárt a "szavatossági idejük", nem vagyunk jogosultak a további használatra, így többé el sem indulnak.

Ha mégis vállalkozol a tesztelésre, nézd meg például a Dan Technology (www.dan.co.uk/techs/y2000.htm) weboldalát, ahol megtalálod, mit is kell tenned. Az alábbi ingyenes programokat szintén érdemes kipróbálni (némelyiket a CD-mellékletünkön is megtalálod), és persze a PC-d gyártójától (ha van ilyen) is kérhetsz tanácsot. Ha a nagyobb gyártók weboldalán megadod a géped sorozatszámát, megmondják, Újévkor is üzembiztos lesz-e (ilyen pl. a Compaq – www.compaq.com/year2000/ – és a Dell – www.dell.com/year2000/).

Szoftver

A géped kiállta a próbát, és a gyártó is mondta, minden rendben. Remek, de egyes alkalmazások vagy maga az operációs rendszer még tartogathat meglepetéseket. És ez korántsem csak a DOS-t vagy Windows 3.x-et érinti, hiszen még a Windows 98-ban is találtak a Y2K-val kapcsolatos hibát (legalábbis az első verzióban). Pánikra azért nincs ok, mivel ezek a gondok csak ritkán jöhetnek elő, de azért jobb mindenre felkészülni. Érdemes ellátogatni a Microsoft Y2K-oldalára (www.microsoft.com/y2k/), ahol hasznos dolgokat tudhatsz meg a különböző Windows-verziók és Microsoft-alkalmazások Y2K-állóságáról.

Mindenre kiterjedő szoftverteszteket nehéz csinálni, mivel a gondok többnyire nagyon mélyen húzódnak. Már az sem egyértelmű, mely alkalmazásokat ellenőrizzük. Az adatbázis- és táblázatkezelők, valamint az ügyviteli programok tesztelése kézenfekvő, de igazából bármilyen szoftverrel támadhatnak gondok.

A legjobb az, ha készítesz egy listát az általad használt programokról, felírod a verziószámukat is, és kapcsolatba lépsz a gyártóval, például úgy, hogy ellátogatsz a weboldalukra. Ha kiderül, hogy upgrade-elni kell egy régebbi alkalmazást, nézd meg, hogy az új tudja-e importálni a régi adatait, mert ha nem, nagyobb bajba kerülsz, mint egyébként. Az adatsorok már önmagukban is problémák forrásai lehetnek. Sok adatbázisban és táblázatban szerepelnek dátumok, így ha nem vigyázunk, saját csapdánkba fogunk beleesni (főleg az Access-hez és az Excelhez használt Visual Basic for Applica- ▶



Szoftver

▸ Hol tartunk most? Akár tetszik, akár nem, a Windows még mindig egyeduralkodó az operációs rendszerek piacán, a *Microsoft Office* pedig kétségtelenül a legjobb üzleti alkalmazás. Manapság egy átlagos program több száz megabytenyi helyet foglal, kisebb vagyonba kerül és a legújabb hardverelemek kellenek a futtatásához. Ráadásul tele van hibával, és hosszú másodpercekig tart, míg elindul.



Jövőre A következő év legnagyobb híre a Windows 2000 lesz, pontosabban annak minimális rendszerkövetelménye. Az operációs rendszer mostantól ugyanis 300MHz-es processzor és 64Mb RAM alatt már vissza se köszön. A Microsoft marketinggépezete természetesen simára egyengeti majd az utat, ám ha a korábbi programokból indulunk ki, az új szoftver is tele lesz hibákkal, ezért rengeteg javítást – bocsánat, szervizcsomagot – adnak majd ki hozzá. Az otthoni felhasználók választhatják a Windows Millenniumot is, bár erről is az a hír járja, hogy falja a hardvert.

A Windows felülete tehát még sokáig velünk marad, néhány hónapon belül azonban várhatóan beérnek azok a fejlesztések, amelyek a számítógéppel való kapcsolattartás új lehetőségeit kutatják. A beszédfelismerés nem számít újdonságnak, az viszont igen, hogy az ehhez szükséges "vas" már alapkiépítésű PC-kben is megtalálható. Az IBM *ViaVoice*-ához hasonló programok lassanként maguk mögött hagyják a szövegszerkesztőket, és más területeken is megjelennek, mint ahogy már ma több szoftver képes arra, hogy beszédhangok segítségével böngésszen a weben.

A Windows 2000 tehát feltartóztathatatlanul közeleg, és bár még meg sem jelent, a bétatesztelők már egy még újabb Windowszal vannak elfoglalva. Az új, 64 bites operációs rendszer a processzorok új generációján (például a Merceden) fut majd, de nem kizárt, hogy a Microsoftnak inkább a vetélytársaival kell foglalkoznia. Bill Gates cége ugyanis – ha nem is megy tönkre jövőre – az elkövetkezendő időkben komoly perekenek, és a BeOS, valamint a Linux részéről élesedő versenynek néz elébe.



A www.linux.org URL-en objektív leírást olvashatsz a Linuxról Why Linux is Great címmel.

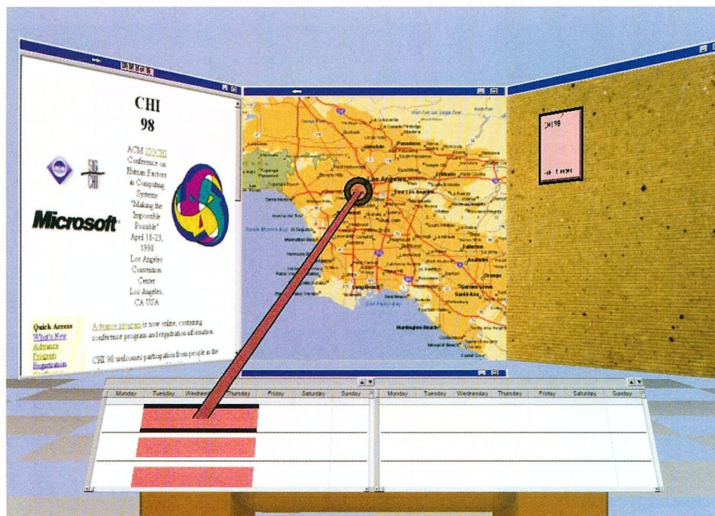
A Linux érezhetően rákapcsolt az utóbbi időben. Újabb változataiban egyre inkább a felhasználó kerül előtérbe, ezért egyre nagyobb népszerűségnek örvend. A Windows 98-cal és 2000-rel ellentétben a Linux egyrészt régebbi gépeken is vígan elfut, másrészt ingyenes. Ráadásul új trónkövetelőként itt van a BeOS (**www.be.com**), az az operációs rendszer, amelyet kimondottan a hangok, animációk és grafikus programok villámgyors futtatására alkottak. Mára már a multimédiával foglalkozó szoftvercégek is fantáziát látnak benne, bár kétségtelen, hogy a játékfejlesztők egyelőre kivárnak. Pontosabban kivártak: a *Quake 3 Test* egyik változata ugyanis BeOS alatt is futtatható. Jövőre talán megjelennek az első, kimondottan erre a platformra írt játékok.

És mintha ez még nem lenne elég, a Microsoft irodai alkalmazásai szintén új konkurenciával találták szembe magukat. Miután a német Star Divisiont felvásárolta a hálózati eszközeiről híres Sun Microsystems, a felhasználók teljes irodai programcsomaghoz juthatnak anélkül, hogy egyetlen forintot ki kellene dobniuk az ablakon. Ha a Sun a marketingjében is meg tudja ismételni ezt a húzását, a *StarOffice* komoly rést üthet a Microsoft legyőzhetetlennek hitt csatahajóján.

Már ma is rengeteg alkalmazás használja ki az internet adta lehetőségeket, és a folyamat a következő 12 hónapban csak erősödni fog. Várhatóan egyre több program tud majd a webre is dolgozni, avagy megfordítva: clipartokat és egyéb kiegészítéseket lehet letölteni hozzájuk az internetről. A szoftverfrissítések is a webre költöznek, így hamarosan mindenkinek meg kell barátkoznia az illesztőprogramok és szervizcsomagok online keresgélésének felemelő érzésével.

A 2000. év legfontosabb programja a böngésző lesz – szinte mindenhez ezt fogjuk használni. A piacon jelenleg az *IE5* van lépéselőnyben, bár a *Netscape Communicator* régóta esedékes 5-ös verziója ezen még változtathat. És ne feledkezzünk meg az Opera Software nevű

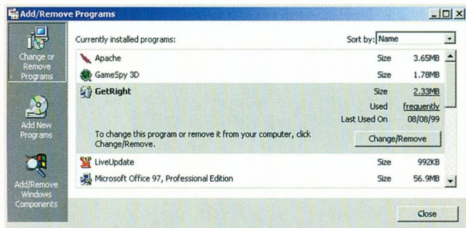
40-50 év múlva testünk közvetlen kapcsolatba kerülhet a számítógépekkel, mint a *Total Recall*-ban.



Ha érdekel, hogy fest majd a Windows 2010, ugorj el a Microsoft fejlesztői oldalára – research.microsoft.com.



Jól néz ki, de egy kalap pénzbe kerül, hogy megkapd, mi az? Pamela Anderson? Nem, a Windows 2000.



Jövőre tobzódni fogunk az új Windowsokban. A Win 2000 megjelenése már csak hónapok kérdése, és hamarosan a Windows Millennium is kapható lesz.

skandináv cégről sem, amely úgy tűnik, kezdi csiklandozni a fenti böngészőóriások talpát. Az *Opera* BeOS-ra már ma is elérhető, 2000 közepére pedig minden elképzelhető hardverplatformra és operációs rendszerre átírják.

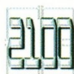


Tíz éven belül

A beszédfelismeréssel párhuzamosan a fejlesztők a virtuális valóság kiterjesztéséről sem feledkeztek el. Ez azonban csak akkor lehet népszerű, ha a VR-ben a virtuális helyett a valóságra kerül át a hangsúly.

A 3D-interfészek viszont rövid távon is hatalmas népszerűséget érhetnek el. Lapos ablakok és menük helyett készüljünk fel arra, hogy a jövő operációs rendszerei olyanok lesznek, mint a *Quake*. A desktop látványát nagy felbontású grafika és surround hang válthatja fel: egy olyan 3D-s világ, amelyben vezényszavakat morogva vagy karlendítésekkel adhatod ki a parancsokat. Az ehhez szükséges teljesítmény már ma elérhető, a Microsoft fejlesztői oldalán pedig megnézhetjük, hogyan is fog festeni (szerintük) egy ilyen világ.

Az új évtizedben sokat fognak egyszerűsödni a szoftverek. Méregdrága, terpeszkedő, és épeszű ember által soha ki nem használt alkalmazások helyett kisebb, de hatékonyabb programokkal találkozunk majd. Nem kell többé hathónapos intenzív tanfolyam ahhoz, hogy új fájlt nyissunk bennük, hanem teszik a dolgukat gyorsan és könnyedén. A programcsomagok ideje lassan lejár. Inkább az internetről letöltjük azt (és csak azt), amire szükségünk van, miután átutaltunk egy csekély összeget a fejlesztőnek.



Száz éven belül

A mai értelemben vett szoftverek teljes egészében eltűnnek, és helyüket intelligens hardverek foglalják el. Mint Ian Pearson mondja, "hosszú távon, vagyis 40-50 év múlva arra számítunk, hogy a testünk is közvetlen kapcsolatba kerülhet a számítógépekkel, mint a *Total Recall*-ban. Az így futatott programokat nem lehet majd megkülönböztetni a valóságtól." ▶



A Windows 2000 a Windows NT vázára épül.

A Sun frontális támadást indított a *Microsoft Office* ellen. A *StarOffice* képességeiről te is megbizonyosodhatsz, ha a www.sun.com/products/staroffice **címről ingyenesen letöltöd az egész csomagot.**

A Y2K, a PC-d és te

▶ tions-ben fordul elő ilyesmi).

Fájljainkat egyenként is leellenőrizhetjük, ám ez időrabló munka, és, ugye, mi is követünk el hibákat. A másik lehetőség egy erre szakosodott program használata, például a Check 2000-é vagy a Norton 2000-é.

Nyugi!

A katasztrófa (?) természetesen nem azokat az otthoni felhasználókat fenyegeti, akik főleg játékra vagy internetezésre használják a PC-jüket. Leginkább a nagyvállalatoknak van miért aggódniuk, ők pedig úgyis jó előre felkészültek minden eshetőségre. Vagy mégsem?

Nem egészen, legalábbis ezt mondja az Action 2000 nevű tanácsadó cég. Szerintük az Egyesült Királyságban nyolc közigazgatási szervezet is a legrosszabb Y2K-minősítést érdemli, vagyis ezek teljesen megbénulhatnak, és talán már nincs is elég idejük a felkészülésre. Meglehet, hogy ez még a briteket sem izgatja (hacsak nem épp ezeken a helyeken dolgoznak), pedig tennivaló ott is van bőven. A rendőrőrsök 98, a tűzoltóállomások 41, a légitársaságok 13 százalékának van Y2K-elmaradása, tehát megvan az esélye, hogy itt is fennakadások várhatók.

A hűvös britek talán csak akkor rettennének meg igazán, ha megnéznék az Y2K-felkészülésről szóló összesítést. Az utolsó felmérés szerint (1999. július) a vállalatok 19 százaléka még azt sem vizsgálta meg, mekkora veszélynek vannak kitéve a dátumváltás miatt. A PC-gyártók ennél valamivel jobban állnak. A Dellnél érdeklődésünkre elmondták, hogy már 1996 vége óta Y2K-kompatibilis BIOS-t használnak, és egy ingyenes programmal a régebbi gépeik is üzembiztossá tehetők. A Gateway szintén jól áll, bár a régebbi BIOS-okkal kapcsolatban ők a weboldalukon adnak tanácsot (www.gw2k.co.uk).

Az üzleti szféra egy része tehát már foghatja a fejét, az otthoni felhasználók azonban még semmiről sem késtek le. Tesztelj, ellenőrizz, hibajavíts, akár egyedül, akár az alábbi programcsomagok segítségével. Az, hogy az Újév óriási gondokat, kisebb kényelmetlenséget vagy csak egy átlagos napot fog-e jelenteni, a következő hetekben dől el. Ha pedig kíváncsi vagy, mit mondanak a vészmadarak, fusd át a Háló Világot.

Y2K-javítók

Check 2000
GMT-UTA y2k.gmt-uta.com/
A Check 2000 minden Y2K-gondra megoldást kínál. Megkeresi és igyekszik kijavítani a BIOS hibáit, listát készít a problémás alkalmazásokról, tanácsokat ad, megvizsgálja az adatfájlokat, de még a bejövő adatokat is (e-mail, internet stb.).

The Microsoft Year 2000 Product Analyzer
Microsoft
www.microsoft.com/technet/year2k/pca/pca.htm
Ez az ingyenes program sem a PC belső óráját, sem a BIOS-t nem ellenőrzi, a merevlemezen található Microsoft-alkalmazásokat viszont számba veszi, és tanácsokat ad a további teendőkről.

Norton 2000
Symantec
www.symantec.com/region/uk/norton2000/
A Norton 2000 szintén teljes körű megoldást kínál. Nemcsak megkeresi, de ki is javítja a belső óra és a BIOS dátumváltással kapcsolatos problémáit. Górcső alá veszi az alkalmazásokat, belepillant az adatfájlokba és még az Office-termékekhez használt Visual Basic for Applications-kódot is és ellenőrzi. ▶

A *Product Analyzer* HTML-ben teszi közzé vizsgálódásának eredményeit, és linkeket sorol fel, ahol update-eket és további segítséget találsz.



Játékok


A Blizzard már közzétett néhány screenshotot a *Warcraft 3*-ról. Mit mondjunk...


Az *Anarchy Online* című RPG 2000 elején jelenik meg. (www.anarchyonline.com)


Az Eidos *Hitman*-je még több erőszakot és még jobb kerettörténetet ígér. Részünkről jöhet.



▸ Hol tartunk most?

A játékok a PC-s technológiák élvonalát képviselik, az utolsó cseppig kifacsarva a gyors processzorok és a még gyorsabb 3D gyorsítók teljesítményét. Miközben már tűkön ülünk a *Quake 3: Arena* közeli megjelenése miatt, boldog-boldogtalan 3D-s lövöldözőst ad ki. A mesterséges intelligencia egyre élethűbben ver minket laposra, a grafikát és a valóságot pedig lassan csak egy hajszál választja el egymástól. És az nVIDIA GeForce-a még alig kezdte el világhódító útját...



Jövőre

Az új év sok szempontból hasonlítani fog 1998-ra és 1999-re – mindenki *Quake*ezni fog, és az áruházak tömve lesznek újabbnál újabb 3D-s lövöldözősökkel (állítólag mindegyik jobb, szebb stb., mint az összes többi).

Ez persze nem azt jelenti, hogy a játékpiacon levél se rezzen. A *Tiberian Sun* óriási sikerén felbuzdulva a Westwood kihozza a sorozat 3D-s változatát is, *Command and Conquer: Renegade* címmel. Az eddigi screenshotok módfelett ígéretesek: készüljünk fel a minden eddiginél (hmm...) élethűbb fényekre és helyszínekre.

A *Heavy Metal: FAKK*, a Ritual-féle *SiN* folytatása 2000 elején kerül a boltokba. A játék a hírek szerint a *Quake 3* erősen feljavított motorját fogja ötvözni a *Tomb Raider* perspektívájával. A Ritual remek játszhatóságot és meglepően intelligens gépi ellenfeleket ígér, továbbá "tíz méterenként valami érdekeset".
Az Eidos a távol-keleti akciófilmek által ihletett, több mint 120 szereplőt felvonultató *Hitman*-nel száll be ismét a játékarénába.

A stratégiai játékok kedvelőinek jövőre is lesz mit csinálniuk. Az egyik legjobban várt újdonság a *Black & White*, amelyet Peter Molyneux, a *Populous* és a *Dungeon Keeper* sajtófőb megálmodója jegyez. A kiszivárgott hírek szerint a játék a megszokottól merőben eltérő 3D-s grafikát fog alkalmazni. A grafikus motor kettéosztja a képet, így ha hajlandó vagy felvenni egy 3D-s szemüveget, térélményben lesz részed.

Közben a Blizzard már a *Warcraft 3*-at tervezi, és a Blue Byte-féle *Settlers 3*-nak is hamarosan itt a folytatása. A cég vezetője, Thomas Hertzler szerint "készüljünk fel arra, hogy a *Settlers 4* grafikája soha nem látott magasságokba emelkedik".
A *SimCity*-sorozat legújabb darabját, a *The Sims*-et 2000 elejére ígérik, miután példa nélkül álló módon hét évig fejlesztették. Mi a magunk részéről a *SimCity 3000*-nél lejöttünk a témáról, ezért a *The Sims*-nek valami nagyon különlegeset kell nyújtania.

Némi kivárás után a játékfejlesztők kezdik felfedezni a DVD-ben rejlő lehetőségeket. A *Schizm: Mysterious Journey* állítólag az "eddigi legnagyobb játék" lesz: 10Gb-nyi programkód kellett a futurisztikus színhelyek megrajzolásához.
A *Schizm* fejlesztője, az LK Avalon elmondta, hogy a soha nem látott részletességű tájak miatt messzemenően ki akarják használni a DVD tárolási képességeit. Reméljük, hogy a játék az igényes grafikájú kalandjátékok visszatérését jelenti. A DVD-k elterjedésével a legterjedelmesebb játékok is elférnek egyetlen lemezen, így már semmi sem akadályozhatja meg, hogy elöntsön minket a silány, interaktív mozifilmek áradata.

Az online játékok jövőre már egyáltalán nem számítanak újdonságnak, hiszen hálózati opció nélkül jóformán nem is jelenik meg játék. A Funcom *Anarchy Online* című középkori környezetbe helyezett szerepjátéka valamennyire mégis kilóg a sorból, mivel kizárólag interneten keresztül lehet játszani vele.

Multiplayer-fronton további erősítés várható, különösen Wireplay-féle szolgáltatások elterjedésével. Magára valamit is adó gamer már régen nem lehet meg internet-összeköttetés nélkül, és a sávszélesség növelése ezen a téren is jelentős változásokat ígér.



Tíz éven belül

A processzorok és a 3D-s kártyák fejlődése minden eddiginél jobb grafikát eredményez: végre beköszönthet a tökéletesen valósághű játékok időszaka, és továbbra is a számítógépes játékok piaca lesz a legújabb PC-s technológiák gyűjtőhelye. Ami még várható: hosszabb játékok, igényesebb történet, élethűbb mozgás és surround effektek. Lapos hangszóróink lesznek, eltűnnek végre a mindent átszövő kábelek, és papírvékony képernyőn kísérjük majd figyelemmel az eseményeket. Az évtized végére talán már falnyi méretű kivetítők váltják fel a monitorokat.

Lapos hangszóróink lesznek, eltűnnek a mindent átszövő kábelek, és papírvékony képernyőn kísérjük figyelemmel az eseményeket.


A régóta várt *XCom* című shoot-'em-up a jövő év elején kerül a boltokba. Ha minden igaz, saját fegyvereket is készíthetünk, amelyeket azután marslakókon próbálhatunk ki.


A MicroProse a *B-17* című második világháborús repszimjét és a *Gunship* című helikopterszimulátorát is továbbfejleszti. Utóbbiban kísérőgépekkel is repülhetsz.

A billentyűzet és az egér házassága egy darabig még felbonthatatlan marad, egyes cégek azonban már most új utakon járnak, hogy valóban az események középpontjában érezhessük magunkat. Az Intel például azt tervezi, hogy videofelvételek alapján rekonstruálja a játékos alakját, és ezt a digitalizált képet teszi a program főhősének helyébe. A technológia mozdulataink átalakítására is képes lesz. Kezdetben ez csak egyszerűbb kézmozdulatok értelmezését jelenti, később viszont egész testünk mozgását a gépbe vihetjük, több "személyes" elemmel gazdagítva ezzel például a verekedős játékokat.

Az MIT (Massachusetts Institute of Technology) tudósai nem tágítanak a virtuális valóságtól, és megpróbálják orvosolni a jelenlegi rendszerek hiányosságait. Ha sikerül rájönniük, miként lehet apró eszközöket használva is tűéles képet kapni, végleg eldobhatjuk a monitorunkat. A végső cél egy olyan, napszemüveghez hasonló periféria kifejlesztése, amelynek lencséi helyén apró TFT-képernyők foglalnak helyet. Mostantól tehát nem előttünk, hanem körülöttünk fognak játszódni az események.

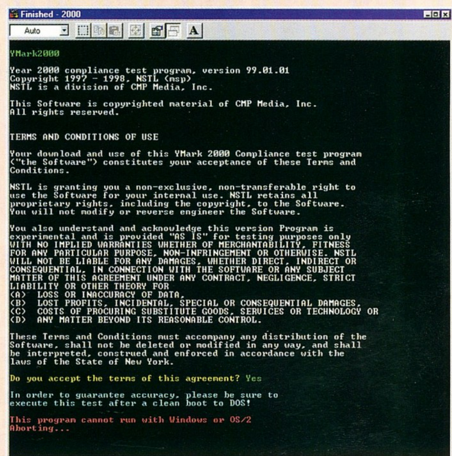


Száz éven belül

Ian Pearson szerint, mivel a virtuális valóság mindenhová elkísér minket, és az "aktív kontaktlencsék" közvetlenül a retinánkra vetítik a látványt, a szórakozás "állandó háttértevékenységünkké lesz. A valósággal kapcsolatos relatív bizonyosságunk már nem tart soká. De talán érdekesebbé válik az életünk." Talán. *PCF*


Már a *Settlers 3: Quest of the Amazons* is megérte a pénzét, a *Settlers 4* pedig még többet ígér. A fejlesztők azt mondják, lélegzetelállító lesz a grafika.

A Y2K, a PC-d és te



A *YMark2000* csak DOS-ból indul el, Windowsból nem futtatható. Ez valamelyest kényelmetlenebb, viszont csak egyszer kell végigcsinálni.

▶ OnMark 2000 BIOS Test
Viasoft onmark.viasoft.com
Az OnMark 2000 megnézi, jól kezeli-e a BIOS és a belső óra az új év dátumait, és hogy ismeri-e a szökőévvel kapcsolatos szabályokat. Noha a program ingyenes, apró javításokat azért el tud végezni, ráadásul könnyen használható.

YMark2000
NSTL
www.nstl.com/html/nstl_ymark2000.html
Ez az ingyenes, ám roppant hasznos program a számítógép belső óráját teszteli, de sokkal alaposabban és önállóbban, mint a korábbi verzió. A szilveszteri dátumváltáson kívül azt is megnézi, hogy 2000-től 2009-ig rendben vannak-e a szökőévek.

Ha már nagyon szorít az idő
Ezeken a helyeken még érdemes körülnézni.

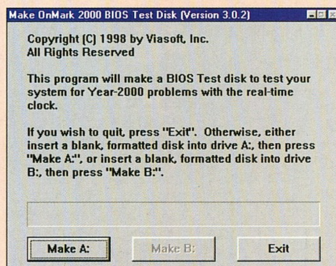
Y2K az interneten
www.y2k.info.hu
A Hungary Network összefoglaló lapja az Amerikai Kereskedelmi Kamara támogatásával.

Informatikai Tárcaközi Bizottság ajánlásai
www.itb.hu/ajanlasok/a14/
Útmutató a 2000. év informatikai problémájának megoldásához.

Taskforce 2000
www.taskforce2000.co.uk/homepage.htm
Hírek és elemzések arról, mit kell tenniük a vállalkozásoknak, hogy ne érje őket felkészületlenül az Újév.

Y2K Honlap
www.y2k.hu
Kitűnő hír és információs oldal, elsősorban magyar vonatkozású információkkal, cikkekkel, tanulmányokkal.

The Year 2000 Information Center
www.year2000.com
Híreket, linkeket és a világ minden tájáról összeszedett újságcikkeket tartalmazó amerikai Y2K-oldal.



Az *OnMark 2000* egy bootolható floppyt készíttet, és így végzi a Y2K-tesztelést.

100 FORINTNAK 53 A FELE – NÁLUNK.

ÉS EZ NÁLAD MARAD!

AKÁR 53%-OT IS MEGTAKARÍTHATSZ, HA ELŐFIZETSZ A PC FORMAT MAGAZINRA. HOGY JÖN EZ KI?

Fél évre: 6 szám és 2 teljes verziós program összesen 22 000 Ft, neked ehelyett 9 990 Ft-ba kerül.
Egy évre: 12 szám és 2 teljes verziós program összesen 34 000 Ft, neked ehelyett 15 990 Ft-ba kerül.

HA ELŐFIZETSZ!

És ez még nem minden…

Ugyan miért fizetnél elő erre az újságra?

- Talán mert mindig szeretnéd tudni a legfrissebb híreket a számítástechnika világából.
- Esetleg azért, mert így ezek a hírek egyenesen az otthonodba érkeznek.
- Bizonyára az sem mellékes, hogy rendkívül kedvezményes áron kapod őket.
- Persze tudjuk, Téged a potya programok érdekelnek az ajándék CD-ken.

PC FORMAT. AMI EDDIG A PC MELLŐL HIÁNYZOTT…



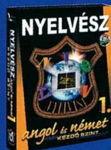
Előfizetőink két szoftvert választhatnak az alábbi programokból!



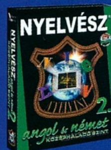
Lakástervező 3 dimenzióban
Értéke: 4 990 Ft



Kerttervező 3 dimenzióban
Értéke: 4 990 Ft



Nyelvész 1. Angol/Német kezdő
Értéke: 4 990 Ft



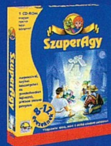
Nyelvész 2. Angol/Német középhaladó
Értéke: 4 990 Ft



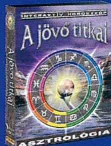
Játszóház 1.
Értéke: 5 490 Ft



Digitális könyvek 2.
Értéke: 3 990 Ft



Szuperagy
Értéke: 5 990 Ft



A jövő titkai/ horoszkóp
Értéke: 4 990 Ft

Hogyan fizethetsz elő?

1 Egyszerűen!

Töltsd ki a mellékelt kupont és küldd vissza címünkre!

vagy...

2 OTP bankkártyával, egyetlen telefonhívással: (1) 266 0000

Telefonon:
(1) 467 6720-as telefonszámon mindennap 0-24 óráig.

Faxon:
A mellékelt kupon elküldésével a (1) 457 1123-as faxszámra.

Postai úton:
A mellékelt kuponnak a kiadó címére való elküldésével.

Interneten:
A www.pcformat.hu oldalra ellátogatva és kitöltve az ott található előfizetői lapot.

Tehát nem nehéz, csak AKARNI KELL!



Tolnai Világtörténelem

Értéke: 2 990 Ft



Csizmás Kandúr

Értéke: 5 990 Ft



Szexlexikon

Értéke: 4 990 Ft



Az elveszett szavak nyomában

Értéke: 5 990 Ft

Előfizetői akció kizárólag 1999. december 24-ig!

PC Format A sokoldalú PC magazin

Játszótér

Bevezető

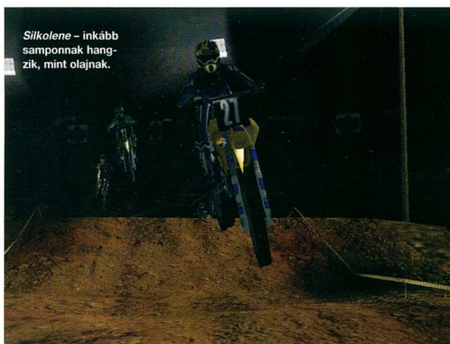
Most már biztos, hogy végérvényesen vége az idei nyárnak, hiszen – bár figyelmeztettünk mindenkit – eljött a december. Kukkants csak az ablakba, mit tett a csizmádba a télapó! Ha van egy csepp szerencséd, valamit a legújabb PC-s játékok közül. Persze az is előfordulhat, hogy aki nálatok járt, az egy régimódi mikulás, és csak csokit, cukrot, mogyorót, más hasonló használhatatlan hülyeségeket pakolt a csukádba. Ez esetben igen nagy peched van, és jobb lesz, ha hozzákezdesz a pénzgyűjtéshez karácsonyig, mert jópár izgalmas anyag megjelenése várható! Néhányba már magunk is belekóstoltunk. A következő oldalakon le is írjuk a tapasztalatainkat. Például arról, hogy vajon az *Empires 2*, a *System Shock 2* és a *Prince of Persia 3D* programok elérik, esetleg túlszárnyalják, vagy épp ellenkezőleg, alulmúlják az első részek színvonalát. Olvashatsz még a *Madden* legújabb változatáról, a *FIFA 2000*-ről, a *Pharaoh*-ról, a *Le Mans 24 Hours*-ről, valamint az *Expert Pool*-ról és elmerenghetsz a *Nomad Soul* képeit nézegetve. És ha a játékos autóversenyzésnél komolyabb izgalmakra vágysz, kipróbálhatod tudásodat a *GTA2*-ben. Mi a magunk részéről – természetesen – letettük a voksunkat az egyes programok mellett és úgy tűnik megszületett az abszolút győztes is.

Néhány oldal múlva Te is be fogod látni, hogy vagy a malacperselyt kell sürgősen feltörni, vagy a Jézuskának írt levelet átfogalmazni. Az idei karácsony igazán bővelkedik a jobbnál jobb anyagokban. Persze, ha van kedved, felidézheted azokat a régi időket, amikor az ünnep még csak dióról, bejgliről, gyertyafényről és fa kisvasútról szólt. Semmi kifogásunk. De nézd el nekünk, ha eközben mi a legújabb PC-s játékainkkal ünneplünk! Éljen a bejgli!

Bim-bamos szép jónapot mindenkinek! Csatlakozz hozzánk a rekeszizomszakító játékőrület vidám ünnepére. Spenót nem lesz, az biztos.

A régiek jobbak

További három jelentkező túráztatja olajos motorját a motorsport rajtvonalán.


Silkolene – inkább samponnak hangzik, mint olajnak.


A *Silkolene*-ben mindenféle pályán versenyezhetsz. Jön valaki egy körre a parkba?


Az *Extreme Biker* talán egy kicsit valószerűtlen. Ezt még a Szelíd motorosok is bajosan csinálnák meg.

Míg az elismertebb motorsportok vezetik a listákat és uralják a pályákat, addig a szélen kezd feljönni egy kis csoport, aminek megvan mindene, ami kell. Két motocross-játék vezeti ezt a csomagot – a Silkolene Honda Motocross GP és az Edgar Torrenteras' Extreme Biker. Ahogy a legtöbb másik, ez a kettő is az élethű motorozási modellre törekszik, érintetlenül hagyva az igazi motorok jellemzőit, de inkább a Silkolene a jobb a szimuláció terén (a Midas Interactive-nak, a Castrol Honda megalkotójának keze munkája).

A *Silkolene Honda Motocross GP* és az *Edgar Torrenteras' Extreme Biker* vezeti a csapatot.

Mint a Castrol Honda, ez a játék is az adott csapat, jelen esetben a Silkolene Honda csapatának együttműködésével jött létre, és várhatóan magasabb szintre emeli a realitást és a részletek kidolgozását. De az biztos, hogy a Sierra's Extreme Biker sem adja olcsón. A spanyol motocross szupersztár, Edgar Torrenteras névjegyével ellátott játék is rendkívül élethű, és tele van sok jó megoldással, mint például, hogy hatalmas területen motorozhatsz, bónuszpontokat kaphatsz az ugrásokért és mindenféle bizarr mutatványért. Szintén a bizarrabb autó-motor sportokhoz tartozik a Midas Super 1 Karting-ja, a World Karting Championship hivatalos játéka.
A Super 1 az a verseny, ahol az összes Forma 1-es pilóta versenyzett, mielőtt átment volna a nagyokhoz – olyan híres nevek, mint Schumacher és Senna is versenyzett itt, és ez a játék egy igazi gokartverseny minden részletét szimulálja. Ha úgy gondolod, hogy a gokart béna, gondold meg még egyszer, mert ezek a gépek akár 240 km/h-ra is képesek felgyorsulni. Hála a 3D modellezésnek, a 11 pályának és a mindenféle versenymódnak, ha gokartról van szó, ez a játék viszi a pálmát.
www.gamesarena.com
www.sierra.com


Már közeleg a World Karting Championship hivatalos játéka.

PC FORMAT méréstan

A *PC FORMAT*-nál az a célunk, hogy segítsünk dönteni a vásárlásnál. Ha egy játék nem jó, mi nem tagadjuk. Nem dicsérjük meg csak azért, hogy kedvezzünk a szoftvergyártónak. Csak befejezett játékokat értékelünk. Így lehetséges, hogy nem itt találod meg leghamarabb egy új játék leírását, ám itt olvashatod a legpontosabbat, hiszen csak azt a játékot értékeljük, ami valóban a boltokba került. 80 százaléknál magasabb pont már meglehetősen jó eredmény. 90 vagy annál több százalékot csak az a játék kap, amelyért az egész szerkesztőség rajong, és ha ez a progi egy spéci, feltuningolt gépet kíván, akkor valami igazán különlegeset kell nyújtania.



Szédítő verseny

A nagy versenyzők fej-fej mellett...

A Sega védőszárnya alatt a Sega játékok PC-s játékokká való alakítására tett kísérletek nem sikerültek túl fényesen. A Sega a Windows CE hajtotta Dreamcast konzolra koncentrálva, átadta a Sega Rally 2 játéktermi változatának licencjogát az Empire kiadónak. A Sega Rally 2 sokkal realisztikusabb, mint az elődje, mivel a Sega Enterprises különösen nagy erőfeszítéseket tett az autók valósághű mozgásának elérésére. Emellett sikerült megőrizni a játék akció jellegét is, sőt, hihetetlen módon sokkal játszhatóbbá vált, mint a Dreamcast változat.

Nem ez az egyetlen autóversenyzős játék az Empire berkeiből, hiszen hamarosan megjelenik a Ford Racing is. Ha a sárga irigység mardos a szomszéd Mondeója miatt, ebben a játékban kipróbálhatod mind a 12 európai és amerikai Ford-modellt. A játék fő érdekessége a karrier mód, ahol készpénzállományodat gyarapíthatod attól függően, hogyan szerepelsz a versenyeken. A jó helyezésekkel együtt új szerződéseket ajánlanak, ahol egyre jobb és jobb pilóták ellen bizonyíthatod tudásod. Mintha ez már ismerős lenne valahonnan... Na de sebaj, reméljük, te is be tudod bizonyítani képességeidet. És még a szomszéd Fordja is egyben maradhat. www.empire.co.uk


Ennél sokkal közelebb egyébként nemigen kerülhetnél a szomszéd autójához.


A *Sega Rally 2* különös módon, jobban néz ki, mint a játék Dreamcast verziója.

Nemsokára Rally Champ!


A *Rally 99* nem érkezett meg erre a hónapra. A Magnetic Field már az utolsó simításokat végzi a játékon. Részletek legközelebb.

Boszorkányos élet

Bekövetkezett az elkerülhetetlen. Ma ne menj az erdőbe...

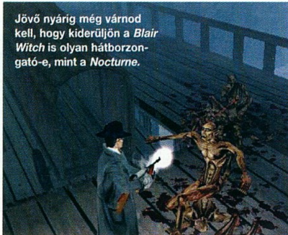
Novemberi számunkban szárazan kijelentettük, hogy egy olyan nagyszerű és eredeti filmből, mint a Blair Witch Project, biztosan egy átlagos 3D-s lövöldözős játékot fognak kihozni. Azonban legnagyobb meglepődésünkre a Gathering Of Developers (GOD), a Blair Witch jogdíjasa megerősítette, hogy egyes szám első személyű játékot kapunk.

Hogy a játékban zseblámpával kell ölnöd, vagy hogy meghal-e egyáltalán valaki, az még titok, de egy biztos, a játék ugyanazt a motort fogja használni, mint a következő GOD kiadvány, a Nocturne (a következő számban olvashatsz róla). A Blair Witch sok mindent felhasznál a filmből, ami mára már legendává vált, és egy halom szereplőt, akik a Nocturneben is láthatóak lesznek. Ez mind nagyon érdekesen hangzik, még ha egy kicsit homályos is. De azt is nagyon várjuk, hogy vajon úgy lesz-e értékesítve, hogy "ennek a játéknak a demója ment azon a laptopon, amit a három, erdőben eltévedt diák kocsijának a hátsó ülésén találtak".

Talán többet megtudhatunk a játékról, ha majd valamikor 2000 nyarán kiadják (a Take 2 Interactive). Már előre borzongunk. www.godgames.com


Ennyire félni fogsz a játék alatt? A jelek arra utalnak...


Izgalom a tetőfokon a *Nocturne*-ben. Reméljük, a *Blair Witch* sem fog elmaradni mögötte.


Jövő nyárig még várnod kell, hogy kiderüljön a *Blair Witch* is olyan hátborzongató-e, mint a *Nocturne*.

Zsebbiliárd (és golf)

Hajítsd a kukába a Gameboy játékod. Igen nagy ívben kidobhatod az ablakon keresztül Mariót és barátait. Új videojáték érkezett, és ez sokkal lazább, mint a kiöregedett Nintendo.

Teljes színben pompázik a *Pacman*, a *Puzzle Bobble*, a *King Fighters* és egy *Turf Masters* nevű nagyszerű golfszimulátor. A 80-as éveket idéző videojáték 24 ezer forintba, a játékok darabja pedig 10 ezer forintba kerül. Az internetnek köszönhetően a Neo Geo honlapján ki is próbálhatod ezt nagyszerű, zsebben hordható masinát. Rajta hát! www2.neogeo.co.jp/en/index.html



Közeledneki!

Olyan izgatottak vagyunk. Nem tudjuk titkolni. Elvesztjük a fejünket, és ez tetszik.

Beetle Crazy Cup
Infogrames
Megjelenés: 2000. február



Laza 60-as évek hangulat – íme az új Bogárhátú-verseny szimulátor. Nem csak versenyezned kell, ugrathatsz is, és vezethetsz kis homokfutókat vagy óriás Bogárhátúkat is.

Extreme Biker
Havas Interactive
Megjelenés: 1999. Karácsony



Pattanj fel a masinádra, és tekerj végig a poros pályákon. A bukkanóknál még repülhetsz is, hogy aztán elegánsan landolj egy sziklán.

Grand Prix World
Ubi Soft
Megjelenés: 2000. január
Szeretnél Frank Williams lenni? És Alain Prost? Na és Eddie Jordan? Szerencséd van, mert a GP World-ben a saját virtuális Forma 1-es csapatod főnöke lehetsz.



OffRoad
Rage Software
Megjelenés: 2000 eleje
A Fast Show tetszett. Talán a mellékutakon versenyző fickók a legjobbak benne, és ez az őrült játék sem marad el mögötte.

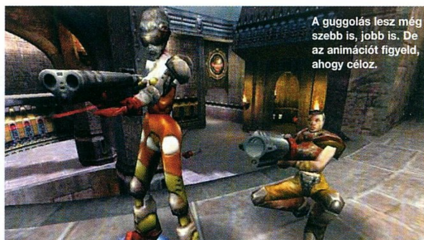


Rayman 2
Ubi Soft
Megjelenés: 1999. december
Már harmincéves filmeket is feldolgoznak? A látvány viszont teljesen kortárs és pergő ebben a belevaló 3D-s platform/akció játékban.

Start-Up
Monte Cristo
Megjelenés: 1999. november
Kőkemény bizniszmen vagy? Itt a lehetőség, hogy bebizonyítsd. Persze, vastag bankkölcsönök nélkül.

Visszaszámlálás a Quake 3-ig

Már jön. A legmohóbban várt játék már hamarosan a boltokban.



A guggolás lesz még szebb is, jobb is. De az animációt figyeld, ahogy céloz.

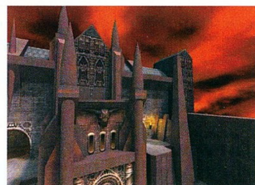
EGYIK SZEMÜNK SÍR, A MÁSIK NEVET: a Quake 3 visszaszámlálása talán utoljára jelenik meg lapunkban. Igen, így igaz, a Quake 3 már majdnem itt van, és amikor végre megérkezik a boltokba, már senki nem mondhat róla semmi újat. De nem kell megijedni, mert ha a visszaszámlálás eléri a nullát, a PC Format akkor is megírja majd a legújabb pletykákat az Arenaról. Már most tudjuk, hogy a zenei kíséretet túlnyomó többségben az ipari-techno királya, a Front Line Assembly fogja szolgáltatni, Bill Leeb közreműködésével, aki a nyolcvanas évekbeli Skinny Puppy tagja volt. A zene ugyanolyan színvonalúnak ígérkezik, mint az eredeti, kiváló Trent Reznor dalok. Már alig várjuk, hogy erre a zenére aprítFhassuk fel az ellenséget. Azt is pletykálják (de ez csak pletyka), hogy a Rage Against The Machine is ad egy-két számot.



Áááá! Ezt nézd meg.
Itt választhatsz szereplőket. Jó mi? Reméljük.

John Carmack megerősítette, hogy a Quake 3 Test-nek nem lesz több kiadása, és a következő változat, amit kiadnak, egy teljes demó lesz, egy új pályával, és a Quake 3 egyik legjobban várt újdonságával – többé nemcsak azok a mázlisták élvezhetik, akik helyi hálózaton játszanak, vagy gyors az internetkapcsolatuk. Még a mesterséges intelligencia szülte barátainkra sem lesz szükség – ígéretük szerint. Rárakjuk az egészet a CD-mellékletre, mihelyt rá tudjuk tenni a tappancsainkat egy példányra, és nyugodjatok meg, hamarosan egy teljes ismertetőt is közlünk.
www.quakearena.com

Többé nem csak azok a mázlisták élvezhetik, akik helyi hálózaton játszanak, vagy gyors az internetkapcsolatuk.



Még messze van a *Wolfenstein 3D*-től, nem? Reméljük, az egész játékban ilyen szép épületek lesznek.

A Faust-Atlantis kereszteződés

HA NEM CSAL az emlékezetünk, az *Atlantis* volt az első játék, amit kiadtak DVD-n – bár ugyanabban a formában, mint a CD-változatát – és most itt van a második rész, ugyanazzal a rámutatásos és klikkeléses módszerrel, és jó kinézettel. Az *Atlantis 2* nem szűkölködik rejtélyekben, és bőven eljátszogathatsz vele addig, míg valaki véletlenül rá nem bukkan az igazi elveszett városra.

Bár ha nincs időd ilyen nagy kalandokra, akkor a *Faust* lesz a jó választás. Ez a legteljesebb mértékben felnőtteknek való. Hét részre van osztva, és minden egyes rész az emberi elme más és más területeit fedezi fel. Van egy pár mélyen pszichológiai beütésű kaland is. És a Cryo kiadó garantálja, hogy egyik rész befejezése sem fog két óránál tovább tartani. Mind a két játékra visszatérünk a következő számban. www.cryo-interactive.fr



Faust felfedezi az emberi elmét. Félsz? Lehet, hogy fogsz.



Ahogy láthatod, az *Atlantis 2* igen lenyűgözően fog kinézni. Reméljük, játszani is ilyen jól lehet vele.

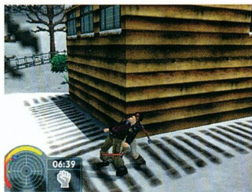
Snowboard minden mennyiségben

Csá skacok! A legtöbb snowboardos vagy gördeszkás szimulátort eddig általában sosem PC-re írták. De a *Supreme Snowboarding*-gal ennek vége, mert ez a játék hóba tiporja a többi télisport-szimulátort. Bár ez több mint szimpla snowboard-szimulátor, mert aki száguldásra vágyik, az is megkapja a magáét. És a játéknak jó esélye van a sikerre, az animációk élénkek és vadak, és azt is állították róla, hogy „a legutóbbi idők legéléthűbb fizikai modellezése". Érdekesen hangzik, de hamarosan egy átfogó értékelést is olvashattok róla.
www.infogrames.com



Gyakorolj a lejtőkön a *Supreme Snowboarding*-gal.

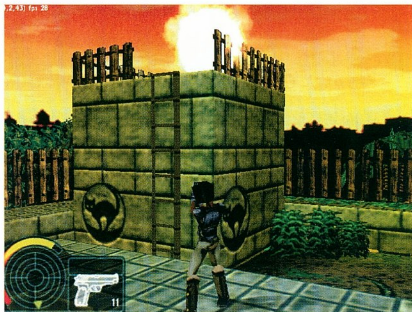
Káosz és zűrzavar



Az *Urban Chaos* utcáin hemzsegnek a gengszterbandák, s mindegyiküknek jól megkülönböztethető egyenruhája és graffitije van.

Nostradamusnak talán igaza lesz. A gonosz egy nap legyőzi a jót. A világ ellenséges és kibírhatatlan pokollá válik, még mielőtt ráébrednénk a valóságra. Ez az Urban Chaos alaptörténete, és – ki gondolta volna – Te kapsz esélyt arra, hogy mindezt megváltoztasd. Roper, a tipikus szemfüles, de melák zsaru, vagy D'Arci, a rend női őrének szerepébe bújva kell túlélni a meleg helyzeteket, és szétrúgni néhány igazán rossz fiú hátsóját. Az Urban Chaos a Tomb Raider-féle külső kameranézetet alkalmazza, és tartalmaz néhány igazán látványos grafikai elemet.

Szinte teljes szabadságot élvezel, azt teszel, amit akarsz a játéknak helyszínt adó városban. Egyik tetőről a másikra ugrálhatsz, himbálózhatsz a villanypóznákon, és ropogósra sütheted magad az elektromos vezetékeken. Figyelj oda, mert az utcán véletlenszerűen történnek az események. Az egyik pillanatban még öreg nénik állnak sorban egy bolt előtt, a következőben pedig már egy brutális utcai bandaháborúba csöppenhetsz. Vigyázz kire célzol, hiszen Te a jó oldalon állsz. Ugye nem akarod ártatlan polgárok életét feláldozni a gonosz elleni harc oltárán? Sejtésünk szerint az esztelen erőszak mögött mélyebb tartalom bújik meg, s a háttérben talán egy természetfölötti démon tevékenykedik. Minderről hamarosan megbizonyosodhatunk, amikor is bonckésünk alá vesszük a játékot.
www.eidos.com



D'Arci, a női zsaru egy kicsit fürgébb, mint a behemót Roper. Sajnos jóval gyengébb is férfi társánál.


Nem csak kézifegyverekre, hanem a puszta kezedre is szükség lehet, s a nagy autós üldözések sem maradnak el.

A PC csak felnőtteknek való?

A Windows CE hajtotta Sega Dreamcast konzol megjelenésével egy időben, a 3dfx hirdetéseivel a konzoljátékosokat célozta meg, azt sugallva számukra, hagyják abba gyermekded játékaikat és vásároljanak PC-t. Számos amerikai konzolmagazinban megjelent hirdetésük szerint "ahogy növünk, a dolgok úgy változnak körülöttünk. Már nem szopjuk a hüvelykujjunkat, éjszakánként nem pisilünk be az ágyban." Ezzel burkoltan arra céloznak, hogy a PC-s játékok jóval érettebbek, mint konzolos társaik. Figyelembe véve, hogy a 3dfx a Dreamcaston keresztül próbált belekóstolni a konzolüzletbe, ők különös módon végül mégis a PowerVR-t választották. Egyes hírek szerint a 3dfx a Microsofttal is tárgyal, hogy részt vehessen a szoftveróriás tervezte új szuper konzol, kódnevén az X-Box fejlesztésében. Egyelőre az X-Boxban az nVIDIA GeForce chipet használják a grafikai megjelenítéshez. Egyre inkább bebizonyosodni látszik az a tény, hogy a konzolok és PC-k világa közeledik egymáshoz. A Microsoft és a Konami között létrejött kapocs garantálja, hogy sok klasszikus konzoljáték megjelenik PC-s változatban is, míg az IBM a Nintendóval közösen kezdett egy CPU fejlesztésébe a később megjelenő Dolphin konzolhoz.
www.dc-uk.co.uk



Új kapcsolat van kialakulóban a konzolok és a PC-k között?

Végtelen történet

Emlékszel a *Végtelen történet* című filmre? Ugye igen. Fogadjunk, hogy a film főcímzenéjének legalább a refrénjét még mindig el tudnád dúdolni, amiben Limahl oly szépen énekelt sok évvel ezelőtt. Nos, felejtsd el a filmet örökre. Legalábbis ezt szeretné a német Discreet Monsters fejlesztőcég. Az eredeti könyv, amelyre a film is épült, valójában egy filozófiai betekintés volt a világ belsejébe, és kétségtelenül nagy sikert aratott Németországban, ám nem sok köze volt a 80-as évek dauerolt fejű popsztárjaihoz. Így tehát a Discreet Monsters *The Real Neverending Story* című játéka sokkal inkább egy utazás Michael Ende regényíró mágikus, filozofikus világába, mint a felidézett film játékváltozata.

A főszereplő, Asura szerepébe bújva, sok-sok különböző rejtély kibogozásával kell megmentenünk Fantázia varázslatos világát. A gyönyörű 3D környezetben barangolva kapcsolatba kerülsz mindenféle természetfölötti, csodálatos és kevésbé csodálatos teremtménnyel és vadállattal, akikkel egy újonnan kifejlesztett párbeszédrendszeren keresztül kommunikálhatsz. Ezért a történet folyása rendkívül rugalmas. Alapjában véve egyféleképpen juthatunk el egy párbeszédben az egyik pontról a másikra. Figyelembe véve mennyi mindent mondhatunk, ez szavatolja azt, hogy a párbeszédek sorsa kizárólag a te kezedben nyugszik.

A párbeszédek sorsa kizárólag a te kezedben nyugszik.

Ez a projekt nem áll meg ennél a játéknál, mivel már a folytatást is elkezdték, illetve a játék motorjának, a MonsterEngine 1.0 licencjogainak eladása is szóba került, valamint egy egész estés animációs filmről is csiripelnek a madarak. Nagyra törő tervek? Hát igen. Elmondták, jövő Húsvétra elvégzik az utolsó simításokat is a játékon, ámbár ismerve a dolgok folyását, és a játék méretét, nyitott menetét, a csapat még sokáig dolgozhat rajta. Ha a címre gondolunk, felmerülhet bennünk a kérdés, egyáltalán befejezik valaha a fejlesztést? Egyszer majd csak kiderül.
www.discreetmonsters.com



Rendkívül ambíciózus projekt, és az alapján, amit láttunk, nagyon látványos is.



Carmageddon: The Death Race 2000

A Carmageddon mellett még a Grand Theft Auto is vasárnapi sétakocsikázásnak tűnik. Köszöntsük együtt a valaha látott legtrükkösebb és legbetegesebb újításokat.

A lényeg

Megjelenés 2000. Május

A Carmageddon részei a következő régi kérdésre keresik a választ: mi történik, ha egy ember és egy gép összefejelnek? Bár bizonyos, hogy a legtöbben előre sejtik, hogy a válasz olyasmi lesz, hogy az illetőnek leszakad a feje és elgurul az úton egy szökőkútszerű vérkitörés kíséretében – ez mégsem akadályozta meg az első két verziót abban, hogy majdnem annyi hívet gyűjtsön, mint ahány szélsőséges politikust és egyéb médiacápát felháborított. A Carmageddon: TDR2000 harmadszorra is biztosítja a lehetőségét annak, hogy teszteljük az emberi test törékenységét, még futurisztikusabb bónuszokat kínálva az esztelen gyilkolászásért.

A körítés

Bár a gyilkolás és versenyzés szívmelengető elegye változatlan maradt, a játék kiadója, az SCi nem győzi hangsúlyozni, hogy ez nem egy puszta folytatás. Másképpen fogalmazva: folytatás ugyan, de teljesen új 3D-s motort, fizikai engine-t, játék engine-t satöbbit kapott a program. A 3D engine-t természetesen úgy tervezték meg, hogy a lehető legtöbbet préselje ki a legújabb 3D-s technológiából, beleértve a teljesen 32 bites textúrákat, a valós idejű árnyékolást és a kocsitól valóban a horizontig tartó térhatást (pontosan kétszer olyan távolra hatolót, mint az előző részben).

Érdekes, hogy a programozók komolyan nekifeküdtek a hatékonyság javításának is, aminek az lett az eredménye, hogy a Carmageddon: TDR2000 pontosan kétszer olyan gyorsan fut ugyanazon a PC-n, mint a Carmageddon 2.

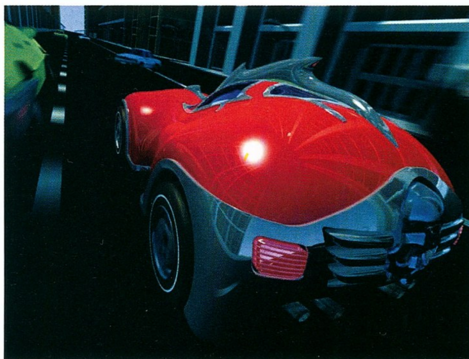
A kulisszák mögött

Az internet központi szerepet kapott a legújabb üsd-el-őket tervezésénél, 15 egyedülálló online arénával és újfajta játékmódokkal gazdagítva a kínálatot, melyek mindegyike rengeteg számítógép kreálta versenyzőt is felvonultat a hús-vér ellenfelek mellett. Ráadásul felbukkan valami történetszerűség is, mely a szinteket és küldetéseket (ez a dolog a Carmageddon 2-ből került ide) campaign struktúrába szervezi. 45 verseny, előreláthatólag 15 féle környezetben, köztük épületbelsők, interaktív elemek, összetett úthálózat tele vadonatúj viselkedési mintákat követő autókkal. És persze azokról az édes gyalogosokról se feledkezzünk meg, akikhez most zombik is csatlakoznak, hogy elégtételt vegyenek rajtunk az előző két részben bekövetkezett korai halálukért. Az egész felhajtás azért van, hogy életszerűbb legyen a játék, bár kétségtelenül a verseny izgalma, valamint a legstílusosabb gyalogosgyilkolási módszer utáni elszánt kutatás az, ami igazán számít és a fenntartja az ember érdeklődését. A készítők azt ígérik, hogy az idegrendszerünk úgy fog visítani, mint a vérrel befröcskölt motor hátramenetben.

Ha az SCi emberei sikeresen megőrzik a létfontosságú jellegzetességeket, és belepumpálják az összes említett újdonságot, hogy felvehessék a versenyt a Midtown Madness-szel és a Driver-rel, a Carmageddon: TDR2000 kétségtelenül biztos befutó lesz.

PCF

Az első két rész majdnem annyi hívet gyűjtött, mint ahány szélsőséges politikus és ahány médiacápa akarta kiontani a fejlesztők vérét.



Ez egy autó. Vérvörös, krómozott alkatrészekkel, széles gumikkal. Nem az a típus, amelyikkel az ember elugrik a szupermarketbe egy kis konzervborsóért. Ez egy gyilkológép.

A legújabb gyilkológép ismét szétlapított gyalogosok halálsikolyának beteges zenéjét ígéri.



Az új 3D-s engine támogatja a látványos ütközéseket – tereptárgyakkal is.



A végtagamputáció eszköztára újabb szerszámmal gyarapodott – méghozzá egy jó véressel.

Fejlesztői akta

Ⓕ SCi
Ⓘ www.sci.co.uk

Míg a *Carmageddon* a Stainless Software sötét lelkű tervezőinek agyszüleménye, ezt a részt a Torus – egy új jövevény a PC-s játékok világában – programozói készítik. Fókuszáljunk inkább az SCire, arra a kiadóra, mely felelős az erkölcsi fertő fenntartásáért.

Az 1988-ban alakult SCi (előzőleg Sales Curve) sohasem tartozott a nagy mennyiségben publikáló cégek közé. Első igazi sikerük az *SWIV* volt, egy remekbeszabott lövöldözős Amigára és a korszak konzolos gépeire. Ezután következett *A fűnyíróember* számítógépes feldolgozása, de erre inkább boruljon a feledés jótékony homálya. Említésre méltó viszont a *SWIV 3D*, mely csak nevében folytatása az előbb említettnek, és 1996-ban jelent meg PC-re. Azóta a cég kikerült a tőzsdére. Ja, és kiadta a *Carmageddon*-t valamint a *Carmageddon 2: Carpocalypse*-ot.



A cenzorok ismét futhatnak egy kört átnedvesedett térdnadrágjukban.



Művészek javítják fel a helyszíneket, hogy még ijesztőbbek legyenek.





▲ A Halloween téma az egyik a négy közül – mindegyik 100 páratlan pályával.

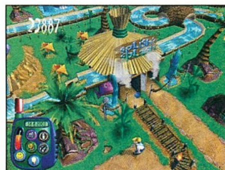
◄ A közlekedési csomópont új értelmezést kap, mint park-téma, gyönyörű 3D-ben.

Theme Park World

A Bullfrog folytatja a képileg elkápráztató sorozatok gyártását, az 1995-ös vattacukros vidámparkszimulátor következő részével.



Parkod sikerének mértéke, hogy hány játékos fogja kifizetni a belépődíjat.



A szabadon mozgó 3D-s kamera lehetővé teszi, hogy bármelyik pályát bármilyen szögből megnézd.

Fejlesztői akta

Ⓕ Bullfrog
Ⓘ www.bullfrog.com

A Bullfrog 1991-ben kezdte meg a működését, egy Flood nevű játékkal, de a Populous-szal, az első nagy szimulátorával is sikereket ért el. Ezeket a Powermonger követte, és egy sor gyerekjáték stílusú játék, és Peter Molyneux, a társ-alapító világszerte híres lett, ahogy a Bullfrog felvirágzott. Ő később elment (megalakította a Lionhead-et), de előbb még 1996-ban befejezték a Dungeon Keeper-t. Aztán a Bullfrog háza táján csönd volt, kiadta a kiábrándító Gene Wars-t és a Syndicate Wars-t, mielőtt visszarázódott a stílusba a Populous: The Beginning-gel és a Dungeon Keeper 2-vel. A Theme Park World kész folytatni ezt a megújulást.



A renderelt bejátszások hozzák, amit a Bullfrogtól megszokhattunk.

A lényeg

Az 1995-ben kiadott Theme Park – amikor még Peter Molyneux a Bullfrognál dolgozott – csendben kikerült a polcokra, és több millió példányt adtak el belőle, ami még Molyneux-t is meglepte. Adva volt egy szimulátor, igazi általános vonzerővel, és a vidámpark ötlete annyira csábítónak bizonyult majdnem minden játékos számára, hogy nem is törődtek a homályos grafikával és az elég szerény vezethetőséggel. A Bullfrog azt nyilatkozta, hogy javították a játék irányításán, képi élményén és felhasználóbarátságán, és hogy nagyon is helyénvaló visszatérni a vidámparkokba.

A körítés

A Theme Park World vidámság-faktora a terület, a pályák, a siklók és a parkot benépesítő emberkék teljes 3D grafikájából ered. A Bullfrog művészei nagyon jól használták az élénk színeket, a furcsa szerkezeteket, és az igazi vidámpark tiszta csodáját, míg a pályák szolid ábrázolása lehetővé teszi, hogy megfigyeld őket akcióban, minden mozgó rész úgy működik, ahogy kell, minden játékos mászkál a parkban, megy egy kört valamin, beáll a sorokba, és kinyilvánítja a tetszését (vagy nemtetszését).

A kulisszák mögött

A 3D motor, amit külön a játékra fejlesztettek ki, tartogat még valamit a tarsolyában. Ugyanis a kameranézeteket akármerre lehet mozgatni, forgatni és akármire rá lehet közelíteni a parkban, és a tervezők beépítettek egy olyan különlegességet is, ahol a játékosok maguk is mehetnek egy kört. Ez nem elengedhetetlen feltétele egy sikeres park vezetésének, de hogy ki lehet próbálni a dolgokat, és megnézni, mit is fognak látni a vendégek, talán az egyik leggyakrabban használt eleme lesz a játéknak.

Természetesen a Theme Park World varázslatos összetevője most is megvan, csakúgy mint elődjénél, mert a Bullfrog volt olyan előrelátó és belerakta azt a lehetőséget a játékba, hogy saját parkot építhessünk. Négy különböző park-téma közül lehet választani – Outer Space (Űr), Wild Jungle (Őserdő), Surreal Fantasy (Szürreális Fantázia) és Halloween (Halloween) – mindegyikben 100 féle különböző elemmel. Nem 100 előre megadott kész pályával. Mint az eredeti játékban (és talán még a RollerCoaster Tycoon-ban), itt is át kell látnod saját pályáid felépítését, amihez használhatod a pályaépítő felületet, hogy hullámvasutakat, gokartpályákat és vízi pályákat tervezz. Az átjárók, alagutak és ugratók mind benne vannak, és a játékvilág teljes 3D-s természetének köszönhetően nagyon jól el lehet helyezni egymás mellett a különböző látványosságokat.

Ahogy elkészült és beindult a park, az igazgatás is belép a képbe – boldoggá kell tenni a látogatókat, annak érdekében, hogy dőljön a pénz. A jobb pályák nagyobb profitot termelnek, ám az egyszerű mutatványos bódék, elárusító helyek és szolgáltatások is hozhatnak extra bevételt. A játéknak ez a része sokkal intuitívabbnak ígérkezik, mint az eredeti, egy aranyos tanácsadó rendszerrel, ami tippeket ad az árak kiszabásához, eldönti milyen minőségű kaját és árukat adj el, hogyan alakítsd a pályák kinézetét, és segít felvenni, valamint kirúgni az alkalmazottakat. És örömmel értesítünk az aranyjegy jutalmakról, miszerint elküldheted e-mailen a park fényképeit, és online is felrakhatod a parkokat – csak legyen elég hely... PCF

F1 Grand Prix 3



Geoff Crammond az autóverseny-szimulátorok mestere.

Geoff Crammond visszatért a harmadik részben.

A lényeg

Megjelenés 2000. Március

Csupán a minden idők legnagyszerűbb szimulátorának kikiáltott játék harmadik része. Az 1992-ben megjelent első rész (Formula One Grand Prix), amit egyedül Crammond készített, igencsak megelőzte akkori vetélytársait. Igazi versenyzők igazi vezetési körülményeit és fizikai tapasztalatait építették bele és a valós versenypályák adatait, ami aztán jogosan tette nagyon sikeressé. Az eltelt három év alatt még szebb lett a grafikája, még több segítséget kaphatnak a kezdők és még több lehetőséget a vérbeli rajongók. Most a harmadik verzió igazán a végsőket próbálja megközelíteni és a legjobb Forma 1-es élményt igyekszik nyújtani.

A körítés

A harmadik generáció igazán fantasztikusan néz ki, az itt látható képek ráadásul még csak a szoftveres verzióból származnak. Crammond feladta magányos farkas mivoltát és több programozóval együtt készítette el a játékot, hogy még jobb 3D-s kompatibilitást építhessen bele. Az F1GP3 már képes volt elszakadni az előző verzió olyan korlátaitól, mint az időmegszorítások és a gyengécske időjárási effektusok. Végre a számítógépeik előtt ülő vezetőknek is ugyanolyan időjárási viszontagságokkal kell megküzdeniük, mint az autókban a volán mögött ülőknek.

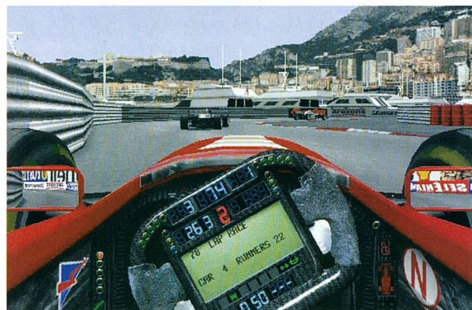
Egyértelműen a legtökéletesebb Forma 1 élményt igyekszik nyújtani.

A kulisszák mögött

Az időjáráson kívül a teljesen új fizikai modellnek köszönhetően az F1GP3-ban sokkal hitelesebb lett az autók viselkedése is, még akár egy teljes felfordulás is. A hardveres és a szoftveres 3D üzemmódban ugyanazt a kidolgozottságot kapjuk, a vezetőfülke kapott egy virtuális nézet opciót, amiben tökéletesen látszik a kormány, illetve az irányítás. A hangok terén is igyekszik mindenen túltenni, valósághű motorzajokkal és tökéletes térbeli hangzással.

Ahogy az F1GP2-ben, itt is nyolc különböző vezetést segítő dolog vehető igénybe, habár egyértelműen akadályozzák a kibontakozást. Automata fék, automata váltó, ajánlott sebességfokozat, ideális pálya, gázadási és kanyarodási segítség, legyőzhetetlen autó, sőt még kipördülésgátló opció is kiválasztható.

Az alkalmi vezetők igényeinek kielégítésére szolgál az egyszerű verseny és a többjátékos üzemmód, de az igazi Forma 1 rajongók sokkal jobban fognak örülni a valósághű teljesítménykiértékelésnek, amit a jármű minden egyes adatának rögzítése tesz lehetővé.
Az autónkat is magunk állíthatjuk be, módosíthatjuk az első és a hátsó szárnyak állását, a féket és a váltót. Van még néhány továbbfejlesztett opció is, ami a játék bonyolultságát bizonyítja, úgymint a rugózás és tompítás beállítási lehetősége. Crammond egyértelműen maximalista. PCF



Az *F1GP3*-ban benne van az 1998-as idény összes csapata, pályája és versenye.



A pilótafülkében tökéletesen működő visszapillantó-tükröket és valósághű kijelzőket találunk.



A környezet gyönyörű. És ez még csak a szoftveres verzió.



A Forma 1 világszövetség, a FIA a játékot hivatalosan is jóváhagyta.



Igazán látványos végigszáguldani a monacói pályán.

Fejlesztői akta

Ⓕ Geoff Crammond
Ⓘ www.f1grandprix3.com

Geoff Crammond a 80-as években kezdett el játékokkal foglalkozni a BBC Micrónál és még nem sikerült rosszat alkotnia. Egyetlen stratégiai játékát, a *Sentinel*-t az újságok zseniálisnak tartották és még a Psygnosis is feldolgozta később. Az *Aviator* az egyik legélvezetesebb repülőgép szimulátor volt, a *Revs* egy új fejezetet nyitott az autó szimulátorok között, ami aztán az AMIGA és Commodore 64 tulajdonosoknak szánt fantasztikus *Stunt Car Racer*-hez vezetett.

A rajongók még most is folytatásért könyörögnek. A *Stunt Car*-t követte az 1992-ben megjelent *Formula One Grand Prix*. Ez, illetve ennek a játéknak a folytatásai voltak azok, amelyek igazán megszilárdították Crammond hírnevét és milliós példányszámban találtak gazdára. Igazán nem rossz egy olyan embertől, aki otthon egyedül dolgozott, programozott. Az *F1 Grand Prix 3*, úgy tűnik, egy újabb remekműve lesz a fickónak.



A szimulációk specialistája adja ki, azaz a MicroProse. Minden Forma 1 hívőnek meg kell szereznie.

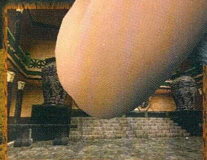




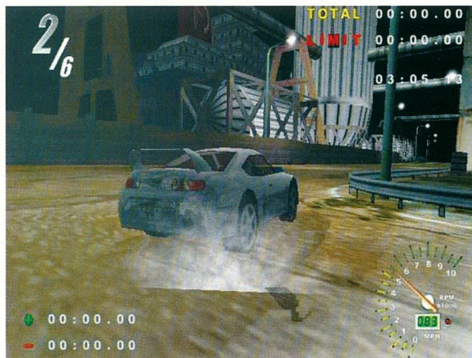











Kellemes vasárnapi autókázás egy használaton kívüli vegyi üzemben. Bárcsak ott lennél?


A rázósabb kanyarokban muszáj megcsúsztatni a kocsit.

Midnight GT

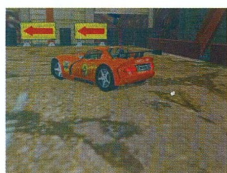
Megjelenés 99. December

Fesd át az XR2i-t és taposs keményen a gázra. Gyilkolásmentes autóverseny következik, de az illegális japán futamok mintájára.

A lényeg

Különleges, arcade stílusú autós program a Midnight GT, melyet az illegális japán országúti versenyek inspiráltak. A két módot – League és Pininfarina Arcade – tartalmazó játékban minél több futamot nyerünk meg, annál több autó és pálya között választhatunk. Az olyan valós életből vett adatok, mint a teljesítmény vagy a sebváltó beállításai, nagyban befolyásolják a felspécizett járművek viselkedését, a fizikai szimuláció színvonala pedig biztosítja, hogy az autók kezelhetősége egyenes arányban javuljon vezetési tudásunk tökéletesedésével. A Rage egyik játékáról lévén szó, a látványra nem lehet panaszunk. A futamok borongós, alkonyati hangulatát szépen adja vissza a program és nagy figyelmet szenteltek még az útpadka részleteinek is.

Csúcsautók, mint a Ferrari Modulo, az Alfa Romeo Dardo vagy a négy Pininfarina garantálják a szemgyönyörködtető látványt.


A visszajátszásokban gyakorlatilag minden irányból meg lehet szemlélni az eseményeket. Nem kispálya.

A körítés

Ez a Rage első próbálkozása a versenyszimulátorok örökzöld műfajában, de a cég már bizonyította kiválóságát – olyan változatos területeken, mint a sport, a stratégiai vagy a lövöldözős játékok világa. A Midnight GT sikerének legfőbb záloga az ellenfelek mesterséges intelligenciája és a kocsik viselkedése lehet – márpedig mindkettőbe sok munkát fektettek a fejlesztők. Például menjünk csak neki valaminek, nemcsak hogy azonnal láthatóvá válik az ütközés nyoma a karosszéria megfelelő pontján, de a kocsi menettulajdonságai is megváltoznak.

A sikerhez ügyesen ki kell használni a félelmetes teljesítményű autók minden erejét, hogy minél gyorsabban végezzünk, de közben ügyelni kell arra is, hogy minél kevésbé törjük össze a gépet. Az egyedi témaválasztás lehetővé tette a megszokottnál érdekesebb pályák tervezését – trükkös városi helyszínektől kezdve, melyek legalább olyan kanyargósak, mint amilyen nehéz végigmenni rajtuk, a rendőröktől biztos távolban elhelyezkedő nyílt rallyszakaszokig. Az út anyaga is számít, ráadásul sok pályán jó néhányszor végig kell menni, mire minden kis részletet kiismerünk.


Reflektorok – ha még nem az, mindenképpen ez lehetne a Rage védjegye, annyira kézenfekvő.


Még az út menti fűről és sárról sem feledkeztek meg a Rage játékában.

Csúcsautók, mint a Ferrari Modulo, az Alfa Romeo Dardo vagy a négy Pininfarina garantálják a szemgyönyörködtető látványt (modellenként átlagosan 1000 sokszöggel) és a legtöbb hasonló játéktól eltérően az ellenfelek képességei jóval tovább terjednek a kanyarok laza bevételénél.

A kulisszák mögött

Korai lenne megjósolni, vajon a Midnight GT új csúcsot jelent-e majd az autóversenyek világában (elvégre a Need For Speed négyesének tervezője, az Electronic Arts elég nagy tapasztalattal rendelkezik ezen a téren), de a technológiai megvalósítást illetően a Rage viszi el a pálmát. Remélhetőleg a játék mélységeiben túlszárnyalja majd a cég többi alkotásának színvonalát. A Rage fejlesztőinek nyilatkozatai szerint mindenesetre nagy hangsúlyt fektetnek erre, különösen hangsúlyozva, hogy a játék "két- és négykerék-meghajtású, valamint első- és hátsókerék-meghajtású autók széles skáláját kínálja majd". Tíz további, menet közben elérhetővé váló jármű garantálja, hogy csak sokára unjunk rá a programra.

Hála a Rage tapasztalatának a villámgyors engine-ek fejlesztésének terén, a Midnight GT jó esélyekkel indulhat. A cég technikai tudása kétségtelenül megfelelő és mivel a játék várhatóan karácsony előtt a boltokban lesz, hamarosan kiderül, mit sikerül megtartani a többi ígéretből. PCF

Fejlesztői akta

Ⓕ Rage Software
Ⓘ www.rage.co.uk

Szóval ki is követte el ezt a pörgős kis autóversenyt?

A liverpooli székhelyű Rage Software hatalmas növekedésen ment keresztül hét évvel ezelőtti alapítása óta. A Rage – egyike a legtermékenyebb fejlesztőknek – első játéka a nagyszerű, de némileg mellőzött, ugyanakkor a 3D-s kártyagyártók számára sokáig mintapéldányul szolgáló *Incoming* volt, melynek sikerét hamarosan követte az *Expendable*, a *War of the Worlds* és a *Savage Arena*. Legutolsó kiadványuk az élvezetes *International Football 2000*, mely bekerült a Microsoft sportjátékai közé.


A fék nemcsak dísznek van – érdemes használni, ha az ember nem rajong a fűnyírásért.

Szenzáció!

Magyarországon először két különböző
Intel Pentium III 500MHz
(Coppermine, 0.18µ, 256KB belső cache, alacsony fogyasztás)
processzorral felszerelt gépet kínálunk.

Silver Seraph

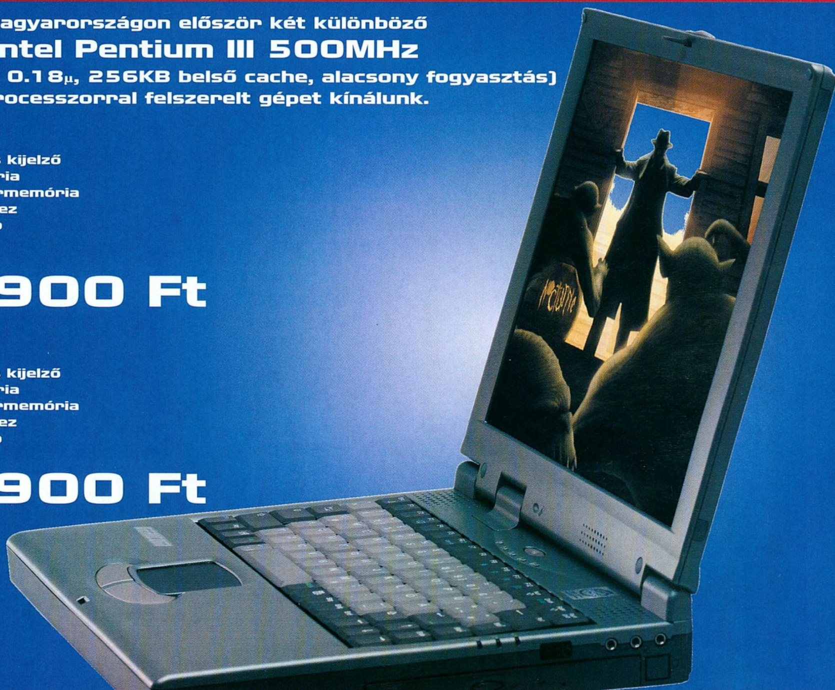
- 14.1" TFT színes kijelző
- 8MB videómemória
- 128MB rendszermemória
- 8.1GB merevlemez
- 5x DVD meghajtó
- CD író

749.900 Ft

Overdose2

- 14.1" TFT színes kijelző
- 8MB videómemória
- 128MB rendszermemória
- 8.1GB merevlemez
- 5x DVD meghajtó

649.900 Ft



GERICOM Overdose 2XXL

- 14.1" TFT (1024x768) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 500MHz
- 128MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 8.1GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 24_{MAX} sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI Rage LT PRO AGP videokártya 8MB
- S-Video, kompozit video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska, Li-Ion akkumulátor
- DVD, CD író, dupla akku opcióval
- 316mm x 216mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

Nettó ár: 489.900 Ft

GERICOM Overdose Polo2

- 12.1" TFT (800x600) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 466MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 8.1GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 24_{MAX} sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- S3 VIRGE MX AGP videokártya 4MB
- S-Video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska, Li-Ion akkumulátor
- DVD opcióval
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1kg, metál színben

Nettó ár: 379.900 Ft

GERICOM Overdose Polo

- 12.1" HPA (800x600) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 466MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 24_{MAX} sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- S3 VIRGE MX AGP videokártya 4MB
- S-Video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska, NiMH akkumulátor
- DVD opcióval
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1kg, metál színben

Nettó ár: 299.900 Ft

Notebook számítógépeink memóriája, processzora és merevlemeze igény szerint azonnal módosítható!

CompuGroup Budapest VII. Rózsa utca 35. 351-7447,351-7448, elias@compugroup.hu
CompuGroup Budapest XIV. Nagy Lajos kir.113. 220-5286,220-5289, gaalk@compugroup.hu
CompuGroup Szeged Móra u. 38. 62/442-217, szeged@compugroup.hu
CompuGroup Debrecen, Bercsényi u.7. 52/322-999, debrecen@compugroup.hu
CompuGroup Nyíregyháza, Géza u. 9. 30/9657-82630/9533-823, nyiregyhaza@compugroup.hu
CompuGroup Pécs, Király u. 76. Átr.üh.

CompuGroup Szombathely, Kossuth Lajos 19. 94/340-842, szombathely@compugroup.hu
CompuGroup Győr, Nagy Imre u. 8. 96/415-434, gyor@compugroup.hu
CompuGroup Székesfehérvár, Zsolt u. 35. 22/320-105, vigvari@mail.alba.hu
CompuGroup Sopron, Újteleki u. 1-5. 99/334-278, sopron@compugroup.hu
Mo-Ro Szekszárd, Széchenyi u. 74/319-663, szekszard@compugroup.hu
Spéci Budapest XIV. Bánki Donát 62.

ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
ANSAN COMPUTER 1119 Budapest, Bártfai u. 24. Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu
ANSAN COMPUTER 5600 Békéscsaba, Temető sor 8. Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu
ANSAN COMPUTER 9700 Szombathely, Kötő u. 12.



Az *AoE2* a középkorban játszódik.

Age of Empires 2: The Age of Kings



A Tiberian Sun futurisztikus sallangjai után a Microsoft valós idejű stratégiája a középkort veszi célba. Pallosokat elő, buzogányokat tölts, ez most végre a Te országod...

A sztori

Az *Age of Empires* (sokak szerint az első jó Microsoft-játék) 1997-ben jelent meg. A négy rész *Civilization*-ből és hat rész *Warcraft 2*-ből összeálló elődöd jó arányban keverte a passzívabb városépítést a mozgalmasabb csatajelenetekkel. Az *AoE2* szakít az őskori civilizációkkal, és a középkorba röpít minket vissza. Az irányítás és a grafika szintén sokat fejlődött, így a játék jó eséllyel pályázhat az év stratégiájának elismerő címére.



A Microsoft középkori időutazásra invitál minket, az első osztályon.

Nagy néha jön egy játék, amely hosszan és mélyen elgondolkodtat, pedig már azt hittük, erre többé már nem lesz szükségünk. Egy játék, amely új értelmet ad a "jó", a "rossz" és az "átlagos" szavaknak, amely olyan éteri magasságokba emelkedik, hogy hatása minden téren iskolát teremt, legyen az a hang, a grafika, az irányítás vagy a játszhatóság. Egy játék, amely olyan magasra tűzi ki zászlaját egy véget nem érő árbocon, hogy a többieknek hátra kell menniük néhány lépést, csak hogy lássanak belőle valamit. És hogy tiszteleghessenek. Nos, az Age of Empires 2 egy ilyen játék.

Pedig az AoE2 esetében sincs másról szó, mint egy újabb véráztatta, valós idejű stratégiáról, az utóbbi évek egyik legjobban lejáratott játéktípusáról. Ezeket a fantáziátlanságban a 3D-s shoot-'em-upokat is megszégyenítő, kimondottan erőszakos játékokat a már régóta várt Tiberian Sun boltokba kerülése mentette meg a teljes lezülléstől, de az AoE2 kellett ahhoz, hogy a műfaj feltámadjon haló poraiból, újjáéledve tekintsen körül és további sikereket kívánjon magának.

Akár játszottál korábban stratégiai játékkal, akár nem, már a bevezető képsorokból látni, hogy itt nem akármiről lesz szó. A William Wallace történetén végigvezető training campaign például szinte kézen fog, és aprólékosan elmondja, mit kell majd csinálnod, körülbelül olyan stílusban, mint amikor hajdanán a cukros bácsi félrehívott egy nyalókával, bevitt a bokrok közé, hogy majd mutat valami nagyon klasszat. Képes és hangos útmutató magyarázza el az irányítást, a csapatok mozgásától kezdve, a városépítés alapjain át, egészen a technology tree használatáig.

Az első lépések

Az AoE2 hallatlanul összetett, 15 perc mégis elég ahhoz, hogy a kezdőkből gyakorlott játékosok váljanak, akik már nem böngészik folyton a leírást. (Ha még egyszer egy repszimben négy kéz és egy sakknagymester összpontosítása kell ahhoz, csak hogy ráforduljunk a kifutópályára, esküszünk, hogy nem fogjuk sokáig erőltetni.) Az AoE2 tanulási

Az *AoE2* több bőrt húz le ugyanarról, de úgy kaparja, áztatja, tisztítja, cserzi azt, hogy észre sem vesszük a hasonlóságot.



Ő lesz Jeanne D'Arc, mivel csak ő ül "királylányosan" a lovon.



Említettük már, hogy egyszerre többen is játszhattok? Hogy is felejthettük el?!

Kard-ki-kard

Az *Age of Empires* második részében nagyobb hangsúlyt kap a harc, mint az elöd, vagy akár a *Tiberian Sun* esetében. Noha a középkori miliő nem kedvez az óriási fegyverarzenál felvonultatásának, az egységek és a harci eszközök változatossága mégis lélegzetelállító, és számos különböző stratégia kidolgozására ad lehetőséget.



A harci egységek immár különféle formációkat vehetnek fel. Ha menetelnek valahová, kettes sorban haladnak, ahogy támadáskor is felveszik a megfelelő alakzatot.



Mindegyik civilizációban kifejleszthetsz az itt látható Teutonic Knightokhoz hasonló különleges egységeket. Ha jól bánsz velük, nagy előnyödre válhatnak.



A középkori erődöket nem volt egyszerű bevenni, és ostromgépek nélkül te sem mész velük sokra. A faltörő kosok kevésbé hatékonyak, bár várfalakat ezekkel is le lehet rombolni.

görbéje olyan, mint Escher lépcsői: úgy tűnik, mintha lefelé mennél rajtuk, de egyszer csak észreveszed, hogy legfölül vagy, és ez a legkisebb erőfeszítésedbe sem került.

A határok pedig még innen a tetőről sem látszanak, mivel az AoE2 nem annyira egyetlen játék, mint inkább programcsomag. Szerencsét próbálhatsz egyedül, de játszhattok többen is. Vezethetsz "egyszeri" hadjáratokat vagy belefoghatsz hosszabb küldetésekbe. Van persze deathmatch mode, sőt olyan küldetés is, amikor az ellenfél királyát kell eltenned láb alól. Ha akarod, a mások által készített pályákon is próbára teheted magad. Tény, hogy az AoE2 több (egyébként jobbnál jobb) bőrt húz le ugyanarról, de úgy kaparja, áztatja, tisztítja, cserzi azt, hogy észre sem vesszük a hasonlóságot.

A többféle játéklehetőség közül természetesen a szokásos hadjáratoké a főszerep. Miután William Wallace-t megmentettük, jöhetnek más európai és ázsiai helyszínek, amelyekben olyan szereplőket láthatsz viszont, mint Jeanne D'Arc, Dzsingisz kán, Szaladin és Barbarossa. Az AoE2 nem népművelői célzattal íródott, történelmi szempontból mégis meglepően sok a valóságalapja. A különféle kultúráknak korhű megjelenésük mellett jellegzetes erősségeik és gyengéik vannak, ami másmás játékstílust és stratégiát követel,



Az *AoE2*-ben egyre feljebb mehetsz a technológiai ranglétrán.

már csak a különböző képességű egységek miatt is.

Az alapelvek természetesen kultúrától függetlenül ugyanazok. A valós idejű stratégiák erőegyensúlyról, anyagi és természeti javak gyűjtéséről, város- és hadseregépítésről, új technológiák kifejlesztéséről szólnak, amelyek mind hozzásegítenek ahhoz, hogy magasabb színvonalú épületeid, felkészültebb harci egységeid legyenek, általuk pedig még több pénzed, még jobb fegyvereid (majdnem) a végtelenségig.

Természeti és anyagi javakhoz akkor juthatsz, ha gyűjtögetsz, halászol, vadászol, jószágot tartasz, illetve ha fát vágsz, és követ vagy aranyat bányászol. A játék elején főleg élelmet és fát kell gyűjtened, hogy aztán bányákat éphess, malmokat ácsolhass és egységeket gyárthass – kezdetben csak parasztokat (ők végzik a munkát) és katonákat.

A játék összetettsége az irányításban a legkevésbé sem köszön vissza.



Nem könnyű szemtől szembe legyőzni az ellenséget, váratlanul támadva azonban nagyobb az esélyed. A képen épp máglyarakást készültek vacsorálni. És tényleg.

Bármit is akarsz tenni, csak néhány egyszerű módszert kell elsajátítanod. A bal oldali egérgombbal jelölöd ki az egységeket, jobbal pedig utasíthatod őket valamilyen feladat elvégzésére: támadásra, bányászatra, szüretelésre vagy favágásra. Dupla kattintással a képernyőn lévő összes hasonló egységet kiválaszthatod, [ctrl]-lal viszont egyenként jelölheted ki őket, hogy aztán egy számot hozzájuk rendelve csoportot alakíts belőlük.

Puskák és harangok

A fentiek miatt még egy Microsoft-stratégia sem lenne különleges, van azonban néhány egyszerű, de annál üdvösebb ötlet, amely kiemeli az AoE2-t a hasonló játékok egynemű masszájából. Ilyen például a harang: ha ezt megkondítod, parasztjaid félbehagyják a munkát, és sietnek vissza a menedéket jelentő városközpontba, ahol nem érhetik őket az ellenség nyilai. Ha pedig elmúlt a veszély, kongass még egyet, és a pórnép ott folytatja, ahol abbahagyta. ▸

Korszakos játék

Minden korban van valami jó: új technológiák, új erőforrások és új grafikai megoldások.



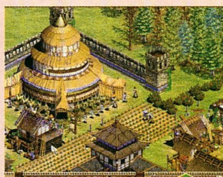
Dark Age
Itt nem érdemes sokat időzni. Csak kezdetleges védelmi lehetőségeid és katonáid vannak, ami módfelett sebezhetővé tesz. Termelj sokat, aztán tűnés!



Feudal Age
Már alakul. Megjelennek az íjászok és a kardforgatók is, továbbá a fejlettebb épületek, mint ez a kovácsműhely, ahol upgrade-elheted a páncélodat és a fegyvereidet.



Castle Age
Ez mindjárt más! Gyárthatsz ostromgépeket és megkapod az egyetemet is. Ezenkívül várat is építhetsz, ahol elkezdheted kiképezni a különleges egységeket.



Imperial Age
Az utolsó előtti korszakban már nem kapsz sok új épületet, új egységeket viszont annál többet. Itt már Csodákat is véghezvihetsz, bár ilyet mintha már láttunk volna valahol.



Egy jól felszerelt hajóhadon sok minden múlhat, feltéve, hogy van a közelben víz. Élelmet halászattal is szerezhetsz.

Az *AoE2*-ben több extra van, mint egy BMW-katalógusban.

▶ No meg itt van a pause mode. De nem ám holmi pillanatkapcsolóra kell gondolni: az AoE2-ben ilyenkor is lehet parancsokat osztogatni, a képernyőn azonban egy időre megáll az élet, és csak akkor indul újra, ha mindent elrendeztél. Dologtalan parasztok után sem kell többé kutatni, mivel egyetlen gombbal behozhatjuk őket a képbe, folyamatosan maximumon tartva a termelékenységünket.

Ja, és van még egy. Ha valamelyik egységet eltakarja egy épület, a körvonalai láthatóak maradnak, következésképp ki is lehet jelölni őket. Az ilyen apróságok teszik, hogy klikkelgetés és keresgélés helyett végre a harcokra és a város fejlesztésére koncentrálhatunk.

Ha már dúskálunk a javakban, elérkezünk arra a pontra, amikor lehetőségünk lesz a mi kis civilizációnk továbbfejlesztésére. Ilyenkor új történelmi korszak veszi kezdetét, amelyben természetesen új egységek, épületek és technológiák állnak a rendelkezésünkre. Lehetőleg minél gyorsabban "upgradeeljünk" Darkról Feudal Age-re, de nem hátrány az sem, ha a Castle Age-et is előbb érjük el, mint versenytársaink. És itt jön a valós idejű stratégiák örök dilemmája. A következő korszak elérése mindig tekintélyes érvágást jelent, pedig erőforrásainkat alapjában véve a védelemre kell összpontosítanunk. Na már most, erősítsük-e meg a védelmi vonalainkat, és csak utána upgradeeljünk, lemondva ezzel a fejlettebb technológiából származó előnyökről, avagy kockáztassunk, és tegyük össze a kezünket azon imádkozva, hogy ne támadjanak meg minket, míg a fejlődés szánalmasan lassú folyamata le nem zajlik?

Az AoE2-ben nagyobb szerep jut a harcnak, mint az elődjében, vagy akár a stratégiák többségében. A városépítés végig fontos marad, de a város csak amolyan főhadiszállás, ahonnan portyázó csapatokat indíthatsz a szomszédos falvak lakóinak zargatására vagy a katedrálisok kifosztására. A küldetéseket csak összecsapások árán tudod teljesíteni, és mivel a középkori városokat nagyon jól védték, te sem jársz sikerrel, ha egyszerűen lerohanod őket. Helyette inkább saját civilizációnk erősségeit kell kihasználnunk, közben ügyesen elegyítve a közelharcra és a "távolsági" hadviselésre épülő technikákat, valamint azt, hogy csapataink nemcsak csatába, de őrjáratra vagy hajtóvadászatra is küldhetők, mi több arra is rávehetjük őket, hogy bárki támad rájuk, ne tágítsanak.

A játékban sajnos benne maradtak azok a küldetések, amelyekben csak néhány egységed van, akikkel be kell járnod a vidéket, de legalább már több értelem szorult beléjük, mint korábban. Az egyikben például Dzsingisz kán számára kell zsoldosokat toboroznod, akik csak akkor hisznek neked, ha előbb megtalálsz valami kincset és elviszed nekik.

Jeanne Dark

Több olyan küldetés is van, amelyben Jeanne D'Arckal, a szent szűzzel kell városról városra caplatnod, csapatokat gyűjtve az angolok és a burgundiaiak elleni küzdelemhez. Ha szüzünk meghal, elveszítettük a játékot, ezért ügyelnünk kell a biztonságára, ami az útonállók miatt cseppet sem egyszerű dolog. A legegyszerűbb megoldásnak az tűnik, hogy letesszük egy fa alá, minél távo-

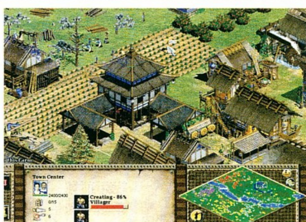
Fogd vagy vidd



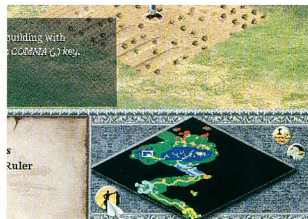
Akkor sem kell izgulnod, ha még soha nem játszottál valós idejű stratégiával. Az *AoE2* tutorialje segítségével William Wallace bőrében érezheted magad, akinek ki kell űznie az angolokat Skóciából.



A városközpontban parasztokat "gyárthatsz", és itt upgrade-elheted a civilizációdat is. Ha megtámadnak, a harangot megszólaltatva hazahívhatod a munkásaidat, ha pedig elmúlt a veszély, mehet megint mindenki a dolgára.



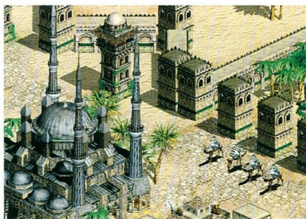
Gyülekezési pontokat jelölhetsz ki egy adott épület körül, ha előbb ráklikkelsz, majd jobbal a térképre kattintasz. Ezáltal könnyebben elláthatod az építmény védelmét, mivel támadás esetén az egységeid nem fognak a központban korzózni.



Apróság, de az *AoE2*-nek éppen ezek az erős oldalai. Ha a kistérkép bal alsó sarkában lévő sárga gombra kattintasz, mindig a következő dologtalan parasztod választod ki, így nem kell egyenként becserkészni a lustapistákat.



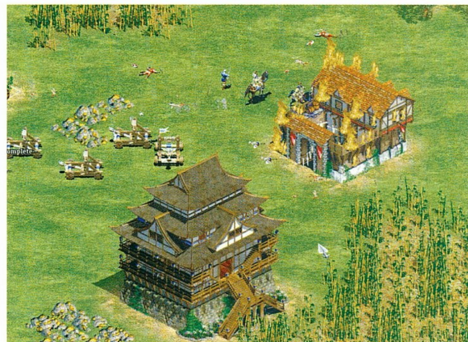
Ezt nézd meg! Az *AoE2* a legszebb stratégiák egyike, amit valaha láttunk. Pontosabban az *AoE2* a legszebb stratégia, amit valaha láttunk. Előbb gyönyörködd ki magad, majd nézd meg, nem lehet-e valamit elvinni.



Ha néhány pillanattal korábban érkezel, láthattad volna, mekkora erőfeszítésébe tellett szerencsétlen PII-esünknek, hogy egy térképet végiggörgessen a képernyőn. PIII-mal és rengeteg videomemóriával megoldódik a gond. No hiszen...


Minél előbb építs várat, és rendezkedj be benne.


A birtokháborítást szigorúan büntetik.


Minden a természeti erőforrások kiaknázásán múlik. Aranyra mindig szükséged lesz, ezért ne hagyd, hogy a közeli bányákra az ellenség tegye rá a kezét.

labb az eseményektől, mialatt csapataink végeznek az ellenséggel. A franciák azonban csak akkor csatlakoznak, ha saját szemükkel is látják Jeanne-t. Mit mondjunk, ügyes.

Amennyiben nem szívleled a küzdelmet, diplomáciai vagy gazdasági kapcsolatok kiépítésével is kísérletezhetsz. Béketárgyalásokat és barterkereskedelmet folytatni persze kevésbé látványos, mint a peckes nehézlovasság, a békés módszerek mégsem elvetendők, több okból. Egyrészt több időd marad a termelési mutatók feltornászására: itt egy új bánya, ott egy új fatelep, és máris úgy dolgozik a pórnép, mint a paraszt. De hogy ez a módszer végig hatásos-e, azt neked kell kiderítened...

Az AoE2 sűrítése mindannak, ami jó a valós idejű stratégiai játékokban. Könnyebben kezelhető, de jóval nehezebb, mint elődje, több extra van benne, mint egy BMW-katalógusban. Ehhez képest minden más stratégia kicsinek és gyámoltalannak tetszik. A jelenlegi konkurencia nem ér a nyomába, se széltében, se hosszában. Az egymásra épülő missionök, a multiplayer, a "királygyilkos" küldetések mind-mind megsokszorozzák a játék élettartamát, és számtalan lehetőséget kínálnak arra, hogy feltárjuk a különböző korok és civilizációk mélységeit.

Az AoE2 az első pillanattól az utolsóig lebilincselő és tartalmas szórakozást nyújt. Ha egy lakatlan szigetre kell költöznünk, hagyjuk a fenébe a Bibliát, Shakespeare-t és azokat a régi bakelitlemezeket. Semmi kétség, legjobban akkor járunk, ha az Age of Empires 2-t visszük magunkkal. Ez a játék nemcsak hogy iskolát teremtett, de olyan magas felvételi pontszámot ad meg, hogy a többieknek egyelőre esélyük sincs a bekerülésre. PCF

Age of Empires 2
14 900 Ft

Ⓕ Microsoft Ⓣ (1) 267 4636
Ⓘ www.microsoft.com/games/age2
Ha csak úgy: P166, 32Mb
Ha tényleg: PIII, 128Mb

Napló

Age of Empires 2	
Alpha Centauri	**92%**
Tiberian Sun	**90%**
Warzone 2100	**89%**
Total Annihilation	**89%**

Pro és kontra
- ✓ Könnyen kezelhető
- ✓ Nehezen befejezhető
- ✓ Többször elővehető
- ✓ Végigharcolható
- ✗ PIII alatt csak lassan futtatható

Vélemény
92%

Urbanizáció

Ez itt a Castle Age. Minél több aranyat és követ kell gyűjtened, hogy finanszírozni tudd szárazföldi és tengeri hadjárataidat.



① **Towers**
Megfigyelőpontként és védelmi egységként egyaránt használható. Sokba kerül, de megéri.

② **Siege workshop**
Itt az ostromgépek készülnek, mint például a faltörő kos és a kőhajítógép. Rengeteg kő kell ide, ám vigyázz, mert ha nem jó a védelmed, támadni se tudsz.

③ **Town centre**
Itt "készülnek" a parasztok, és ezt fejlesztve upgradeelhetsz a következő korba. Figyelj oda rá, és ő is figyelni fog rád.

④ **Barracks**
Itt képezheted ki katonáidat. Mindjárt az elején szükséged lesz rájuk, különben tehetetlen leszel a rajtaütésekkel szemben.

⑤ **City gate**
Falja a követ, de máskülönben hogyan tudnál ki-be járni a városból? Csak nem maradhatsz mindig otthon?!

⑥ **Archery**
A Feudal Age-ben minél hamarabb húzz fel egyet. Minél hamarabb ismerkedik meg a nyilaiddal az ellenség, annál jobb.

⑦ **Stable**
Itt készülnek a gyors és hatékony lovas katonák.

⑧ **Market**
Ha nem kenyered a harc, itt szert tehetsz némi extra jövedelemre, és eladhatod a megtermelt felesleget.

⑨ **Mill**
A town centre helyett a parasztok itt is tárolhatják az élelmet. Nincs szebb, mint figyelni, miként dolgoznak ezek az egyszerű, de szorgalmas falusiak. Ahogy erős hátukat perzseli a napfény, ahogy izzadságcseppek gyöngyöznek végig ráncos homlokukon, és ahogy fél perccel később péppé szabdalják őket az útonállók, mivel nem gondoskodtál megfelelő védelemről.

4990 Ft

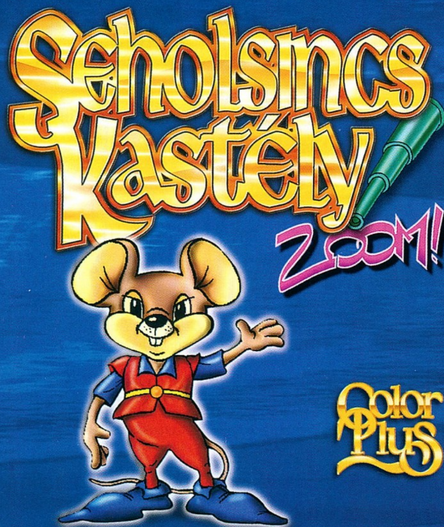


MANÓ ANGOL 2.



ÚJ TERMÉKEK

a Profi-Médiától



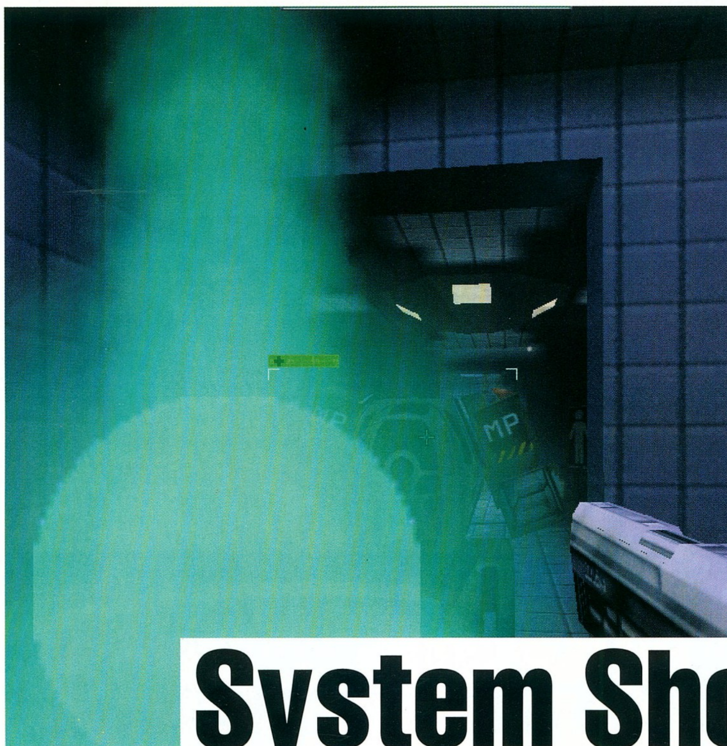


5990 Ft

Profi-Média Kft.



6500 Baja, Déri F. sétány 4.
Tel.: 79/523-340, Fax:79/523-343
e-mail: pmed@profi-media.com
www.profi-media.com





Az űrhajó tolmácsrobotjai (főhajtás C3PO előtt) és természetesen a biztonságiak is ellened fordultak.

System Shock 2

A sztori

Negyven évvel ezelőtt SHODAN, a "mesterséges intelligencia" vérszemet kapott, miután a Citadel Space Stationön "szívózott" vele egy hacker. Szinte mindenkit megölt, a többieket kiborgokká alakította, és a Föld elpusztításával fenyegetőzött, míg a hacker végül fel nem robbantotta az egész hóbelevancot. Ez volt a *System Shock...*

A SHODAN-t kifejlesztő cég mostanra új űrhajót épített, a fénysebességnél is gyorsabb Von Braunt, valamint egy ehhez kapcsolódó katonai különítményt, a Rickenbackert. A Von Braun már néhány hónapja kering a világűrben, amikor kezdenek rosszra fordulni a dolgok. A hajó váratlanul vészjeleket kap a Tau Cetiről, arra veszi az irányt, többet azonban nem hallani róla.

Te egy katona szerepét játszod, aki egyszer csak azon veszi észre magát, hogy nem emlékszik semmire, furcsa harceszközök vannak beültetve a testébe, és egyedül van egy félelmetes űrhajón...



Ronda, és puskája is van? Hm... A legjobb az lesz, ha elmenekülünk. A legjobb az lett volna, ha elmenekülünk.



Egy karbantartódroidnak nem érdemes a közelébe férkőzni. Különösen, ha önmagát tartja karban.

"Látlak, hacker, ahogy szánalmasan vonaglasz végig a folyosókon." Ez SHODAN, nem lehet más.

EMLÉKSZIK MÉG VALAKI AZ EREDETI System Shock-ra? Persze hogy nem, hiszen túl fiatalok vagytok... Nos, ez a Looking Glass Studios által 1994-ben kiadott horror/sci-fi RPG akkoriban nagy tetszést aratott valódi 3D-s engine-jével, érdekes kerettörténetével és igencsak fejlett AI-jával.

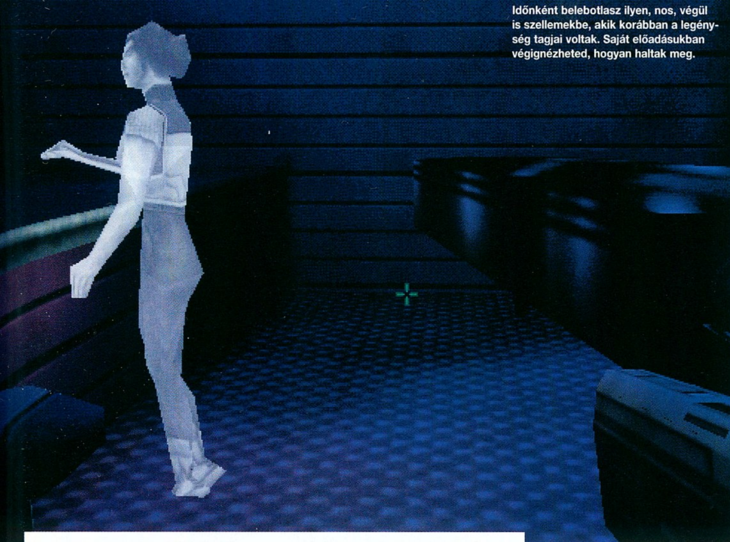
Sajnos sokan mégis úgy gondolták, hogy csak egy Doom-klónról van szó, ráadásul az interfésszel sem tudtak zöld ágra vergődni. Az SS végül mégis elfogyott vagy 150 ezer példányban, de inkább kultuszjáték maradt, mint átütő siker, és ma már csak a kritikusokban idéz fel szép emlékeket.

Most viszont itt a folytatás, pontosabban a régi játék új köntösben (esküszünk, ilyet még senki sem csinált). A SS2-t szintén a Looking Glass jegyzi, de egy új csapat, az Irrational Games fejlesztette. Alapjában véve egy rejtvényekre épülő RPG-ről van szó, amely a Thief: The Dark Project grafikus motorját használja, és hangulatában, feszültségkeltésében is a "tolvajos" játékot idézi. A kerettörténetnek meghatározó szerepe van: a szövevényes sztori a színhelyül szolgáló űrhajón talált hangos üzeneteket meghallgatva bontakozik ki.

Anélkül, hogy túl sokat elárulnánk: egy – The Manynek nevezett – képződmény hatalmába kerítette az űrhajót, ezt-azt tett a rajta tartózkodókkal, és nem utolsósorban megkaparintotta a központi komputert, Xerxest. De várj csak, ez itt nem SHODAN képe a dobozon? Olyasmi...

Bolondok hajója

A System Shock 2 egy elnéptelenedett űrhajón tett felfedező körút kalandos története, ahol a túléléshez egyre több információt kell feltárnod. A Thief-fel ellentétben itt nincsenek egymástól független pályák, csak egyetlen nagy helyszín, ha tehát valamelyik szinten leteszel



Időnként belebotlasz ilyen, nos, végül is szellemekbe, akik korábban a legénység tagjai voltak. Saját előadásukban végignézheted, hogyan haltak meg.



Minden asztalon van egy újraélesztő micsoda. Ha meghalsz, de van pénzed, ezek segítségével reinkarnálódhatsz.



Use mode-ban megnézheted, mi van az inventorydban, és mit mutatnak a multifuncion displayek (MFD-k).

valamit, az a játék végéig ott marad. A gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy mindegyik szinthez egy konkrét cél, és számos egyéb "alfeladat" tartozik. Először egy bizonyos Dr. Polito útmutatásait kell követnünk, aki a negyedik szinten ragadt: az ő hangos e-mailjei tartalmazzák a soron következő feladatot, így mindig világos, mit kell csinálni, csak az nem, hogyan.

Minden szintnek megvan a maga tematikája. Az első a MedSci, majd sorban az Engineering, Recreation, Hydroponics és így tovább. A különböző fedélzetek szobáikban, berendezési- és használati tárgyaikban is igazodnak a nevükhöz, ami szokatlanul rendezetté teszi a helyszíneket. Közös bennük az is, hogy sehol egy teremtett lélek, leszámítva néhány hullát és a folyosókon bolyongó kimérákat.

Az SS2-ben lényegében két dolgod van. Egyrészt a 3D-s, belső nézetű lövöldözősök mintájára előre kell haladnod, ilyenkor futhatsz, ugrálhatsz, lődözhetsz kedvedre. Ha viszont megnyomsz egy gombot, megnézheted, mit mutatnak az MFD-k (multi-function display), ezek a kezdetben zavarosnak tűnő, de a sikerhez elengedhetetlen segédképernyők.

„Fegyvert s vitézt éneklek"

Ezek közül a legfontosabb az inventory. Ide csak meghatározott számú dolog (vagy fegyver) kerülhet, a nagyobb tárgyak pedig két-három helyet is elfoglalnak, ezért nem mindegy, mit hurcolunk magunkkal.

Kezdj csak vadul lövöldözni, és meglátod, fél percnél nem bírod tovább.

A fegyverek és páncélok természetesen nagy szerephez jutnak. Kezdetben csak egy csavarkulcsunk van, ez alig jobb, mint ha puszta kézzel verekednénk, később viszont pisztolyokat, puskákat, lézerfegyvereket és számos különleges harci segédeszközt vehetünk magunkhoz. Ezeket akár át is alakíthatjuk (ha elég magas a Modify-értékünk), hogy kevesebb energiacellát fogyasszanak, gyorsabban töltsenek újra stb. Legtöbbjük többféle módon is használható: a shotgun például egyszerre egy vagy három lövedéket tud kilőni.

Majdnem mindegyik fegyverhez töltény kell, amiből természetesen sosincs elég. Bármilyen alaposan kutatjuk át a hajót (muníció a szemeteskosaraktól kezdve a hullákon át az asztalokig mindenhol lehet), az első három szinten egyszerűen lehetetlen annyit találni, hogy elég legyen. Ez persze szándékosan van így. A kezdés tehát emberpróbáló, számtalanszor kell fejvesztve menekülni az ellenség elől, és arra gondolni, vajon megéri-e ez az egész. Hidd el, megéri, de még mennyire.

A tulajdonságok nélküli ember

Utunk során lehetőségünk van fejleszteni karakterünket, ami nem meglepő, hiszen a System Shock 2 végül is egy RPG. Ez a folyamat még a kalandok előtt elkezdődik, amikor is kiválaszthatod, milyen tulajdonságokkal és melyik szereplő bőrében akarsz harcolni. Az egésznek nem sok értelme, mivel csinálni semmit sem kell, csak elolvasni, hősünk milyen küldetéseken vett már részt, és konstatálni a végkifejletet.

A RPG-kből ismert pontszámítási rendszer itt kissé bonyolultra sikeredett. A játék minden adottságunkhoz pontértéket rendel. Vannak "alapvető" (strength, endurance, psionic) és gyakorlati tulajdonságaink (hacking, repair, weapons modification, maintenance és research), valamint harckészültségi fokunk (standard, energy, heavy és exotic).

A psi-tulajdonságok még ennél is összetettebbek. Öt psi-csoport van, mindegyikben nyolc-nyolc tulajdonsággal (varázslattal). Akár csoportot, akár tulajdonságot ugrunk, fizetnünk kell egy bizonyos összeget. A psi-k csak akkor működnek, ha van varázspálcánk, és minden varázslathoz meghatározott számú psi-pontra van szükségünk, szinttől függően.

Egy-két képességgel már induláskor is rendelkezünk, a játék során azonban sokat alakíthatunk még karakterünkön, ha elég űrpénzt költünk rá az utunkba kerülő upgrade stationökön. Pénzhez úgy juthatunk, ha teljesítünk valamilyen kisebb feladatot. Polihisztorok sajnos így sem lehetünk, ezért meg kell néznünk, mire adjuk ki a pénzünket.

Upgrade-eléssel kialakíthatod azt a karaktert, amely legjobban megfelel a játékstílusodnak. Ha lövöldözni szeretsz, az erőre, az okozott damage-re és

Szubjektív

A *System Shock 2* két, nagy vitákat kiváltó jellegzetessége a fegyverek elhasználódása és a respawning. Az elhasználódás annyit tesz, hogy a fegyvereinket nem használhatjuk a végtelenségig, mert elromlanak, és meg kell javítani vagy ki kell cserélni őket. Ez még nem lenne baj, csakhogy az *SS2*-ben minden olyan, mintha a 100 Ft-os boltban vették volna őket.

A fegyvereink állandóan karbantartásra szorulnak, és a leglehetetlenebb pillanatokban mondanak csütörtököt, nyilván nem minden szándékoltság nélkül. A furcsa csak az, hogy kizárólag a fegyverek kopnak, a páncél az átélt küzdelmek ellenére tipp-topp marad, karcolás se rajta, mint ahogy az implantátumokon és a többi használati tárgyon se.



Ha nem tartod rendben a fegyvereidet, rövidesen csak annak látszó tárgy lesz belőlük.

A respawning még ennél is bosszantóbb. Egyetlen szinten sem ölhetsz meg mindenkit, mivel egyes helyeken bármit csinálsz, mindig újak jönnek. Egy zárt űrhajón ezt nehéz megmagyarázni, bár kétségtelen, hogy így azokon a helyeken is van mitől tartani, ahol már jártál. Sosem lazíthatsz, mert valami mindig meglephet. Olcsó módszer, és bár beválik, ettől még idegesítő marad.

Az ígért patch (ez a cikk írásakor még nem jött ki) segítségével a hírek szerint változtatni lehet majd ezeken a felettébb zavaró dolgokon, mi több a játékot multiplayerrel is kibővítik. Utóbbinál a csapatmunkán lesz a hangsúly, és lényegében ugyanazt kell csinálnunk, csak többen. Azonban tekintettel arra, hogy az *SS2*-t csak hónapok alatt lehet végigjátszani, jobb, ha mindannyian sokáig ráértek.



Már megint itt van egy. Tágulj innét, ebadta, különben nem állok jót magamért.

Rendszeranalízis



A játék során a saját játékstílusodnak megfelelően upgrade-elheted a karaktered. Kisebb feladatokért űrpénzt kaphatsz, amit a képen látható upgrade stationökön költhetsz el. Ezek mindegyike csak egy-egy tulajdonságcsoportot fog át (Tech, Combat, Stats és Psi), de csak azt kell kiválasztanod, ami a te karaktered szempontjából fontos.



A legtöbb fegyver átalakítható, ráadásul többféleképpen is. Már kezdetben sem csak egyetlen módon használhatók – a gránátot például "pattintani" is lehet –, később pedig, főleg, ha magas a skill-pontod, gyorsabb tüzelésre vagy takarékosabb működésre foghatod őket.



A *System Shock 2*-ben a legtöbb feladatot a karakteredtől függően többféle módszerrel is megoldhatod. Egy ilyen lövegtornyot például leszedhetsz messziről, de átprogramozhatod a biztonsági rendszerbe is, hogy a löveg mostantól az ellenséget lője.



Jóllehet a Von Braun/Rickenbacker fedélzetén már nincsenek élők, ezért beszélgetni sem kell senkivel, a legénységről rengeteg dolog árulkodik. Az áldozatok gyakran hangos üzeneteket hagytak maguk után, amelyek egy része használhatatlan, a többségük azonban fontos információkat tartalmaz. Xerxes és SHODAN hangját is állandóan hallhatod.



Nem lényegtelen, hogy a térképek rendkívül részletesek. Új szintre érve automatikusan betöltődnek, pontosan jelölve a fontos helyszíneket. Ha akarsz, markereket is hagyhatsz egyes helyek megjelölésére (ezt látod a képen), sőt rövid jegyzetet is irhatsz róluk.



A *System Shock 2* – töltés közben. Ezt sajnos gyakran fogod látni, mivel a játék piszkosul nehéz, és folyton menteni kell. Nagy méreg viszont, hogy egy-egy visszatöltés sok RAM mellett is meghaladhatja a 10 másodpercet, ami egy idő után kifejezetten idegesítővé válik.

a komolyabb fegyverek kezelésére kell összpontosítanod, ha viszont inkább amolyan surranó típus vagy, több hasznod származik például a hackingből. A varázslóknak természetesen ott van a psi.

Hack-kampány

Ez így egyszerre talán bonyolultnak hangzik, de minél tovább játszik az ember, annál többre értékeli ezeket az apróságokat. Az erő például közvetlenül befolyásolja, mennyi mindent tarthatsz az inventoryban, és hogy milyen fegyvereket vagy páncélokat használhatsz. Magas hacking-pontszámmal viszont a biztonsági rendszert tudod hatékonyabban semlegesíteni, beleértve a mozgásodat figyelő kamerákat is. Ha ugyanis ezek észrevesznek, csak néhány másodperced marad, hogy elmenekülj, esetleg leszedd őket, mert ha bekapcsol a riasztó, csapatostul jön rád az ellenség.

A hacking arra is képessé tehet, hogy kiiktasd vagy a magad oldalára állítsd az őrtornyokat, amelyek ezután a rosszfiúkat veszik majd célba. Ez a képesség egyébként az első játék cyberspace-ét váltja fel, ahol még érdekes rejtvényeket is meg kellett oldani, itt viszont csak a szerencse és a többi képességed dönt a hackelés kimenetele felől.

Az agility határozza meg, mekkora sebességgel mozoghatsz, és mennyire sérülsz meg, ha valahonnan lezuhansz, az endurance-szel pedig a szokásosnál több health-pontra tehetsz szert. Voltaképpen majd mindegyik pontszámodat növelheted ideiglenesen vagy tartósan, ha menet közben különféle upgrade-ekre és implantátumokra lelsz. Egészében véve nagyon jól kidolgozott rendszer ez, ahol sokkal inkább a bölcs döntéseké a főszerep, mintsem hogy csak az erőnket növeljük végeláthatatlanul.

Ingyen semmit sem kapunk. Bármelyik képességünket akarjuk fejleszteni, a hajón használatos fizetőeszközre, nanite-ra van szükségünk. Nanite-ot találni azonban (legalábbis kezdetben)



Vegyél fel valamit, apa!

csaknem olyan nehéz, mint töltényt, ezért időbe telik, míg elkezdhetünk kísérletezni.

Cafatokra téplek

Ha egyetlen szóval kellene jellemeznünk az SS2-t, azt mondhatnánk: félelmetes. Játék közben szinte tapintható a feszültség. Ez egyrészt a grafikának köszönhető, bár kétségtelen, hogy az engine nem egy Unreal: a szereplők kimondottan rosszul néznek ki, bár így is viszonylag jó gép kell ahhoz, hogy elfogadható legyen a sebesség.

A hanghatások ellenben egyedülállóak. Az effektek a Thief-hez hasonlóan itt is folyamatos drukkot ültetnek beléd – ahogy zúgnak a biztonsági kamerák, minden csipog és pityeg, avagy valahol messze kinyílik egy ajtó. A csendben maradás itt is életben maradást jelent, és csavarkulccsal gyakran jobban jársz, mint egy hatékonyabb, de hangos fegyverrel.

Bármilyen ellenséggel állsz szemben, már bülbülhangjáról felismerheted. "Kitépem a gerinced!", "Menekülj!" – ilyen és ehhez hasonló szövegekre lehet számítani, SHODAN és Xerxes alakításairól nem is beszélve.

Az SS2-vel az ember könnyen ugyanabba a csapdába eshet, mint az elődjével. Half-Life-szerű akciójátékra számítanánk, pedig dehogy. Kezdj csak vadul lövöldözni, és meglátod, fél percnél nem bírod tovább: elfogy a tölteny, elromlik a fegyver, és az Engineering-szinttől kezdve a Rec Deckig az összes zombi rád fog vadászni.

Die Hard

Az SS2 tehát a türelem, az ügyesség és a rejtőzködés játéka, mégsem a Thief utánérzésére kell gondolni, hiszen jó néhányszor a reflexeinkre is szükségünk lesz. Persze ha előbb lőni szeretsz, és utána sem kérdezel, nem ez lesz a kedvenc programod.

Az SS2-t mégsem lehet egy hétvége alatt végignyomni, és már Normalon is olyan érzésed van, mintha tévedésből a Very Hardra állítottad volna (van Impossible is). Az első három szinten állandó töltény- és életerőhiánytól fogsz szenvedni, miközben kétségbeesetten próbálsz minél kisebb feltűnést kelteni, azon gondolkodva, vajon érdemes-e folytatni egyáltalán.

Nagyon is érdemes, hiszen a System Shock 2 nem egyéjszakás kaland, és minél többet játszol, annál jobban megismered a mélységeit. A karakterfejlődés, a hangulat, a váratlan meglepetések és az izgalmas sztori mindmind olyan dolgok, amelyek sokáig emlékezetes játékélményt nyújtanak. PCF

System Shock 2
9 950 Ft
Looking Glass Studios/EA (1) 351 3078
www.lglass.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb, 3D gyorsító
Ha csak tényleg: P300, 63Mb

Napló

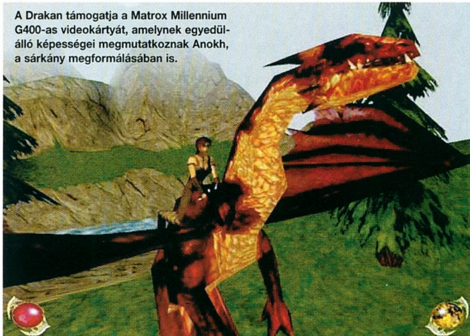
Thief	90%
System Shock	89%
System Shock 2	
Baldur's Gate	86%
Fallout 2	84%

Pro és kontra
- ✓ Magával ragadó történet
- ✓ Többször is végigjátszható
- ✓ Több játékstílust is követel
- ✓ Hangulatos
- ✗ Nagyon nehéz

Vélemény
86%

Drakan: Order of the Flame

Bemutatkozik egy hősnő, egy copf, rengeteg legyőzendő ellenség és egy rakás megnyomandó gomb – a számítógépes játékok világa megváltozott a Tomb Raider óta.


A Drakan támogatja a Matrox Millennium G400-as videokártyát, amelynek egyedülálló képességei megmutatkoznak Anokh, a sárkány megformálásában is.

A MIKOR AZ EMBER ELŐSZÖR JÁTSZIK A Drakan-nel, rájön, mennyit veszít a többi játék azzal, hogy csak egy karakterre koncentrál. Ha ez megint egy izmos, copfos nőszemély története lenne, rögtön megkaphatná a Tomb Raider-klón vádat – teljesen jogosan. Ha pedig a történés leginkább röpködésből, hatalmas szárnyak csattogtatásából és mindenféle káros anyag kibocsátásából állna, amint ez sárkányéknál megszokott, gyorsan tovatűnne az újdonság varázsa.

A Drakan meséje azonban mindezeket egybefoglalja egy olyan fantasyvá, melynek hősnőjét leginkább a "vadóc" szóval lehet jellemezni. A légi csatározások és a földközelibb felderítős/keresgélős részek váltogatása megduplázza az élvezetet. Ráadásul meglepő módon ez a kettősség nem a részek külön-külön vett hiányosságait hivatott takargatni. A Drakan tényleg két jól felépített részből álló játék.

A *Drakan* készítői minden részletben a minőségre törekedtek, csak hogy bemutassák mennyire művészi is lehet a művészetük.

A sztori

Gondolom mindenki arra tippel, hogy a *Drakan* meséje a megszokott fiú-és-lány-a-csillagos-holdfényes-ég-alatt kategóriába tartozik. Azt leszámítva, hogy a szóban forgó lány Rynn, a harcos, a fiú pedig a testvére. Talán mondanunk sem kell, hogy hamarosan felbukkan néhány rosszindulatú lény is, akik alaposan elverik Rynnt, az említett rokont pedig elrabolják. Hősünk hamarosan rájön, hogy segítségre lesz szüksége, ezért elindul megkeresni a hatalmas tűzokádót, Arokhot, akinek a hátán Rynn mellett a játék is szárnyakat kap.


Éppen ropogósra sütünk néhány ellenfelet egy földközeli multiplayer játékban.

Kard és műbáj

Ami igaz az igaz, az összehasonlítás a Tomb Raider-rel elég megalapozottnak tűnik, főleg ami a játék kezdeti részét illeti, ahol Rynn ugyanúgy rohangál, ugrál és bukfencezik, ahogy a jó öreg Lara szokta. Lengő bárdok és süppedős pontok elkerülése, a szomszédos szobákat nyitó gombok megnyomása – minden megszokott elem megtalálható, kifogástalan kivitelben.

Bár a kardok és egyéb fantasy fegyverek hozzáadása erősíti a harci részeket, a Tomb Raider hatása így is érezhető. Azért nem olyan rossz ez, főleg ha arra gondolunk, mennyire jól irányítható Rynn; töretlen animáció és szép mozdulatok jellemzik az akrobatikus és harci jeleneteket. A Quake-stílusú egérhasználat lehetőségéért pedig újabb dicséret illeti az alkotókat.

A játék előrehaladtával a harci elemek kerülnek előtérbe, amihez számos varázslat és mágikus eszköz teremti meg az igazi fantasy hangulatot. A kinti és benti helyszínek közötti váltogatás újabb csavart jelent, néhány igazán rázós szituációt teremtve. Azok a részek, melyeknek főszereplője Arokh, a sárkány – bár nem annyira magával ragadóak, azért elég élvezetesek, főleg azokkal a kiegészítőkkel, amelyek a későbbi szinteken válnak elérhetővé, tovább bonyolítva ezzel a helyzetet.

Instant lények levesporból

Azért egy kicsivel többféle ellenfél nem ártott volna, de a meglevőket legalább jól eltalálták, kezdve a kardos, pajzsos boszorkánymesterektől az igazán lenyűgöző óriásokig. A hanghatások is átlagon felüliek, főleg ami a nagyszerű természetzajokat, a fémhez koccanó fém csendülését és a beszédet illeti. Valójában a Drakan készítői minden részletben a minőségre törekedtek, csak hogy bemutassák mennyire művészi is lehet a művészetük. Vagy valami ilyesmi.

Mindenesetre ilyen erények mellett még szembetűnőbbek a hiányosságok, például az, hogy a harcban nem sok teret kap a stratégia. Bár többféle mozdulattal támadhatunk, mivel nem lehet pontosan tudni, milyen messze is van az ellenfél harc közben és nincs egyetlen kielégítő hárító mozdulat sem, inkább a sebesség, mint a stratégia számít. Ezért aztán a multiplayer üzemmód finoman szólva sem túlságosan vonzó. Ugyanígy nagy kár, hogy a mászkáló/feladatmegoldó részek kidolgozására nem fektettek egy kicsivel nagyobb hangsúlyt. Bár a helyszínek gyönyörűek, maga a játék meglehetősen sablonos.

Mindent összevetve, bár a Drakan nem az a nagyágyú, ami lehetett volna, mégis méltán nevezhető a régi Dungeons and Dragons téma egyik komoly, minőségi újragondolásának. Kevés játékban sikerült enynyire meggyőző és egységes világot teremteni, még ha olyan félelmetes lényekkel van is benépesítve, mint ez. Valószínűleg nem ez a játék lesz a Tomb Raider utóda, de Larának nincs is saját sárkánya. PCF

Kardok és karmok


A földön a játék emlékeztet a *Tomb Raider*-re, kiemelt hangsúlyt fektetve a vívásra. Rynn számos fegyvert forgat szakértő módon, de ezek csak egy darabig bírják a strapát, csakúgy, mint a páncélzatok. Ezért fontos, hogy új cuccokra is szert tegyünk, megőrizendő előnyünket az ellenfelekkel szemben, akiknek szintén megvan az az idegesítő szokásuk, hogy fegyvert viseljenek és pajzsok mögé húzódjanak.


A levegőben a *Drakan* hasonlóan kellemes látványt nyújt, mivel a sokoldalú 3D engine-nek köszönhetően a magasból a táj legalább olyan szép, mint földközelből. Arokh igazán művészi munka, gyönyörű az animáció, pontosan úgy repül, ahogy azt az ember egy ilyen nagyra nőtt teremtménytől elvárja. Kezdetben csak tűzokádásra képes, de később elsajátíthatja a méreglehelés és a villámszórás tudományát is.


A helyszínek kidolgozása mindenütt döbbenetesen szép, kitűnő térhatással.

Drakan: Order of the Flame
10 950 Ft

F Surreal Software/GTi T (1) 262 2309
I www.drakan-game.com

Ha csak úgy: P166, 32Mb, 400Mb merevlemezhely
Ha tényleg: P233, 3D gyorsító

Napló

Tomb Raider 2	86%
Tomb Raider 3	83%
Drakan: Order of the Flame	
Die by the Sword	78%
Deathtrap Dungeon	71%

Pro és kontra

- ✓ Lenyűgözően agilis hősnő
- ✓ Gyönyörű külső/belső helyszínek
- ✓ A sárkány egyszerűen fantasztikus
- ✓ Változatos cselekmény
- ✗ A harc nem túl kifinomult

Vélemény

80%


JPD131
JPD120
JPD110
JSK320

A herceg átmegy 3D-be és valódi törökös csemegét kínál.

Prince of Persia 3D

A 80-as évek klasszikus platformos játékának minden ízében megújított 3D-s változatára nem kellett sokáig várni. De vajon elég lesz-e a régi hírnév korunk ifjú törökjeivel szemben?

A sztori

Mint minden jobbfajta Arábiás kalandjáték, a Prince of Persia 3D is felvonultat egy herceget, egy hercegnőt, egy szultánt és némi mágiát. Amint az megszokott, a hősnek – a fiatal hercegnek – száz veszéllyel kell szembenéznie, hogy megmentse kedvesét a halálnál is rosszabb sorstól – nevezetesen a félig ember, félig tigris Rugnorral kötendő házasságtól. Még Bruce Willisnek sem kellett ilyen sötét alakokkal összeakasztania a bajuszt, mint ezek, igaz hercegünknek több is a haja, mint a nagy Bruce-nak.



A lenyűgöző filmrészletek és a tulajdonképpeni játék között szinte észrevétlen az átmenet.

Emlékszel még, mit csináltál pontosan tíz évvel ezelőtt? Nos, a konzolos gépek rajongóinak nem lesz nehéz dolguk, mivel több mint valószínű, hogy éppen a perzsa herceg körüli hercehurcába voltak belebonyolódva. Mai mércével mérve nem volt éppen bonyolult a dolguk, hiszen alig kellett többet csinálni egy kis kardozásnál, kapaszkodásnál és ugrálásnál. Habár a figurák animálása a "rotoscoping" nevű eljárással készült, vagyis valós emberekről készült filmfelvételek alapján modellezték a szereplők mozgását (az akkori idők csúcstechnológiájával, ha úgy tetszik), a kaland tisztán két dimenzióban, vagyis elég absztrakt kinézettel játszódott. Mindezek ellenére a harc és a keresgélés egyedi ötvözése miatt a Prince of Persia hatalmas sikert aratott. Mi több, számos újszerű elem – például az, hogy meg lehetett kapaszkodni a peremeken, vagy a váltás futásról óvatos settenkedésre – döntő hatással volt minden ezután megjelent futkosós-ugrálós játékra.

Vagyis a régi történet újrafeldolgozására érdemes alaposan odafigyelni, már csak azért is, mert nem a megszokott "szakítsunk egy nagyot valamelyik klasszikus játék címével" stratégia egy újabb katasztrofális példájával van dolgunk, hanem valóban teljesen új élményekre számíthatunk. Bár Jordan Mechner, az eredeti játék tervezője csak tanácsadóként szerepel a közreműködők között, a játék világa szinte minden elemében hű marad az eredetihez. Persze kihasználva a síkban való megjelenítésről a teljes 3D-re való átállásból származó minden grafikai lehetőséget. Tény, hogy az ugrándozó, rohangáló, fegyverforgató hősöket felvonultató játékok korántsem számítanak különlegességnek napjainkban. Az egyszerűbb rejtvények megoldása és a gombnyomogatás iránt érzett olthatatlan rajongás pedig semmi esetre sem emeli ezt a példányt a Tomb Raider, a Shadow Man vagy a Soul Reaver fölé. Az is tény ugyanakkor, hogy ha hercegünk nem is újító, legalább hű marad gyökereihez. A közel-keleti hangulat pedig egészen meggyőző a Prince of Persia 3D-ben, mi több, fantasztikus, mennyire fel tudja dobni a csomagolás és az erős történet az egyébként megszokott szerkezetet.

A harc és a keresgélés egyedi ötvözése miatt az eredeti játék hatalmas sikert aratott.

Magus misztikus utazása

A kezdet kezdetétől az az érzése a játékosnak, hogy egy titokzatos mese fonalát követi, az általában megszokott jellegtelen helyszínek közötti bolyongás helyett. A bevágott jelenetek és a nézőpontváltások kétségkívül segítenek ebben – néha csak bizonyos eseményekre, például egy ajtó kitárulására figyelmeztetve, máskor viszont a kamera, elmozdulását követően, kulcsfontosságú ese-

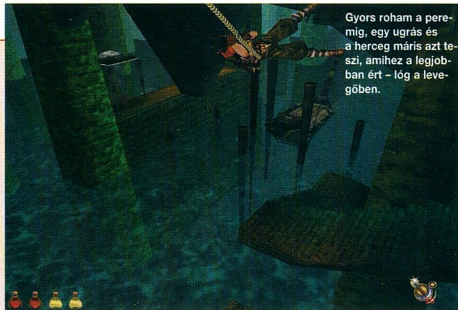


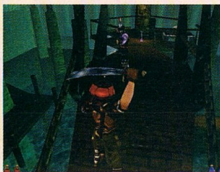
A cut-scene-ekből megtudjuk, mi történik máshol. Ezzel az őrrel jó lesz vigyázni – elég ijesztőnek tűnik.

Részletek a cselekményből

A Prince of Persia 3D némelyik jelenete annyira lélegzetelállító, hogy az ember szinte megfeledkezik a játék árnyoldalairól.


Belépve a ciszternába éppen egy íjjal felfegyverzett őrt figyelünk. Itt az ideje elbújni a hordók mögé.


Gyors roham a peremig, egy ugrás és a herceg máris azt teszi, amihez a legjobban ért – lóg a levegőben.


A himbálózás után egy hídon köt ki és kivonja szablyáját, hogy szerencsét próbáljon az őrrel.


A sajnálatos haláleset után leliftezik a közeli csónakhoz és vitorlát bont.

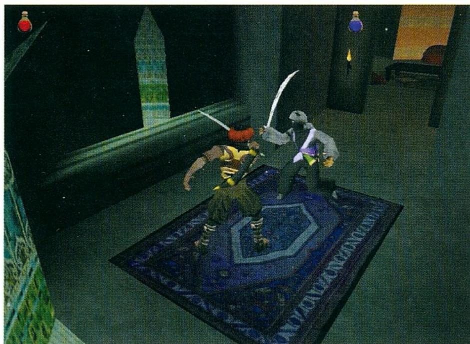
mények sorát mutatja meg, mielőtt visszatérne megszokott (vállunk mögötti) pozíciójába. De még ennél is többről van szó. Az első szint – egy börtönrendszer, ahol hercegünknek először egy kardot kell megtalálnia, hogy azután annak segítségével utat vágjon magának a szabadságba – igazi kóstolót nyújt a tér- és távolságérzés realitásából, de igazán akkor tapasztaljuk, hogy misztikus, megtévesztően valószerű világban bolyongunk, ha végre kiérünk a szabadba. A Közel-Kelet építészete a színtiszta képzelet szüleményeivel keveredik, az így kapott komplex struktúrák pedig, legyenek bár távoliak vagy közeliek, igencsak szívdobogtató látványt nyújtanak.

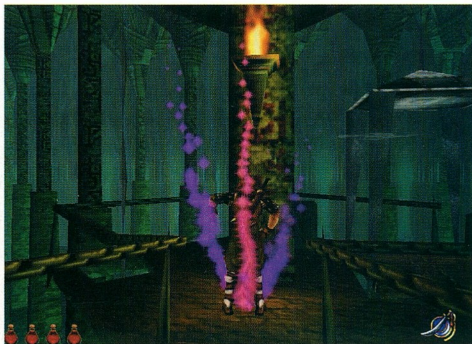
Még a legszerényebb helyszínek is szemgyönyörködtetőek, mivel a nagyfelbontású grafika és a nagyszerűen megkomponált színhatások közel fényképszerű minőséget produkálnak, legyen szó falakról vagy épületekről, míg a herceg és a többi szereplő valódi méltósággal és higgadtsággal mozog. Az animáció magas színvonala főleg a csatákban mutatkozik meg. Ilyenkor a kamera folyamatosan pásztáz, hogy a lehető legjobb rálátást nyújtsa az eseményekre, hercegünk pedig kardjával, különböző tárgyakkal vagy orvgyilkos-pengéivel száll szembe az ellenfelekkel. Elmosódóan gyors mozdulatok és a fegyverek villogása kíséri a levegő- és hússzaggató csapásokat, amint a szereplők forgolódnak, lecsapnak vagy hárítanak, teljesen valószerűvé téve a dolgot. Ami még jobb, egészen kivételes irányítási jogot kapunk a párbajokban, a hárítások és riposztok virtuozitása az időzítésre kihegyezett harci rendszerrel kombinálva pedig a jelenleg létező egyik legjobb közelharc-szimulációt eredményezi. Ha sikerül legyőzni egy erősebb őrt vagy szörnyet, joggal töltheti el elégedettség a játékost. Ha pedig halálos sebet kapunk, csak magunkat okolhatjuk harci erényeink hiányosságaiért.

Az eredeti Prince of Persia öröksége néhol mégis tehernek bizonyul. A játék néhány eleme még megbocsátható volt a nyolcvanas évek végén, de semmi keresnivalójuk napjaink felhasználóbarát világában. Még szerencsétlenebbé teszi a dolgot az a tény, hogy a Prince of Persia 3D nemcsak újra felhasználja ezeket a problematikus ötleteket, de itt hatványozottan idegesítőbbek, mint a régi verzióban. Ami két dimenzióban zavaró volt, attól az ember legszívesebben beleharapna a billentyűzetbe 3D-ben. Mivel a legtöbb esemény zárt térben játszódik, gyakran lehetetlen pontosan átlátni a helyzetet, amitől a az ugrások vagy a csapdák elkerülése színtiszta hazárdjátékká fajul. Márpedig – hadd figyelmeztessünk mindenkit – ezek a csapdák a régi iskolához tartoznak, tehát elég egy rossz mozdulat és garantált a halál, és legalább egyszer mindenhol muszáj meghalni ahhoz, hogy megtaláljuk a helyes utat.

Szép volt, fiúk!

OK, a karóval teli vermeket és a fejamputálókészülékeket ki lehet szúrni, ha az ember elég dörzsölt, de ahogy a 3D-s világban tekergünk, könnyen előfordulhat, hogy az ember befordul a sarkon és ezzel ki is fordult az élők világából mielőtt észrevenné, hogy valami nem stimmel. Ezek a részletek elég durvák, de legalább előre tudható, hogy minden lépésnél veszély leselkedik hercegünkre. Azonban egyéb problémák is felmerülnek, köszönhetően az irányítási rendszernek, melyet mintha annak illusztrálására ►


"Ezt figyeld te nyamvadt őr!" A kardforgatás ősi tudománya sokkal elegánsabb, mint a mezei bunyó. És az öklöd sem fájdul meg.


Az ilyen energiafeltöltők sűrűn előfordulnak a *Prince of Persia 3D* mágiától áthatott, misztikus, 12. századi Arábiájában. Elég jól néznek ki, nem? Bár a színe mintha nem menne a falhoz…


A láthatatlansági varázs elég hasznos, de azért nem tanácsos felhasználása után odasétálni az őrökhöz és szidni a felmenőiket.


Hercegünk elveszti a fejét. A fene, már megint egy lengőbárdos csapda.

► dobtak volna össze, hogyan lehet egy átkozottul jó játékba beszerelni egy korrekt kezelőrendszert úgy, hogy az egész visszafelé süljön el. Nézzük például az ugrásokat. Hajszálpontosnál is pontosabban kell leérkezni, hogy elkerülhessük a borzalmas halált, de az ember idegesítően sokszor véti el az ugrást csak azért, mert a hős nem hajlandó elég gyorsan reagálni. Hasonlóan, néha többször is meg kell nyomni a fegyver gombot, mire előkerül a kardunk, és ez az idő általában elég is az ellenfélnek arra, hogy kebab-alapanyagot gyártson belőlünk. Azt a valakit pedig, aki kitalálta, hogy amint hozzáér egy falhoz vagy ajtókerethez, hercegünk azonnal álljon meg, a Genfi Egyezményben betiltott összes kínzásnak alá kellene vetni. Más 3D-s kalandjátékban a szereplő ilyenkor lazán továbbcsúszik, de itt a tervezők inkább szépen megállítják, hogy lehetőleg minél egyszerűbben darabokra lehessen szabdalni. Nagyon köszönjük. Még ennél is rosszabb, hogy a futás közbeni megfordulásnál a hős kb. olyan kört ír le, amilyet csak a különösen nehéz kamionok szoktak. Adjuk ezt össze azzal, hogy a herceg az akadályoknak a látványától is megáll és máris belátható, hogy még egy ajtón keresztülsétálni sem kis feladat.

Így tehát csak a játék többi elemének nagyszerűségéről árulkodik az, hogy az ember mindezek ellenére mégis végig akarja játszani. Időről időre összecsap az irányítórendszer és néhány karó, lándzsa, penge, kötömb vagy verem, a dolognak legtöbbször újratöltés a vége, de az elszánt játékos csak nyomja tovább, hogy megmentse a csajt és felszeleteljen mindent, ami mozog és minden mást addig rugdosson, míg már nem mozdul. A környezet gyönyörű, a bonyolultabb feladványok nagyon izgalmasak és igazi sikerélmény megoldani őket, a kardpárbajok pedig elég látványosak és kifinomultak ahhoz, hogy az ember elszöszmötöljön egy darabig ezzel a játékkal. A szöszmötölés ideje alatt pedig a lenyűgöző grafika és az egzotikus zene masszírozza érzékszerveinket, erősítve azt az érzést, hogy a Prince of Persia 3D valóban különleges. Vastagon el lett tolva, de legalább ennyire különleges is.

Egészen ritkán közelíti meg ennyire egy játék a nagyszerű szintet, hogy azután ilyen drámaian el legyen baltázva. Rengeteg dolog a helyén van, ugyanakkor néhány létfontosságú részlet teljesen reménytelenül rossz. Különös helyzet, amit még kirívóbbá tesz az a tény, hogy néhány finom igazítással minden a helyére kerülhetett volna, hogy megszülethessen a valaha látott legjobb 3D-s akció-kalandjáték. Ehelyett a Prince of Persia 3D legalább annyira igénybe veszi a türelmünket, mint képességeinket, és legalább olyan bosszantó, mint amilyen élvezetes. Ha szeretnél igazi szeretet/gyűlölet kapcsolatba kerülni gépeddel, itt a nagyszerű alkalom. PCF

Prince of Persia 3D
9 950 Ft

Red Orb/Learning Co (1) 461 5733
www.pop3d.com

Ha csak úgy: P233, 64Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: P300

Napló

Tomb Raider 3	83%
Soul Reaver	81%
Drakan	80%
Shadow Man	73%
Prince of Persia 3D	

Pro és kontra

✓ Igényes helyszínek
✓ Gyönyörűen kidolgozott szereplők
✓ Menő a perzsás téma
✗ Botrányos irányítás
✗ Túl sok halálos csapda

Vélemény

69%

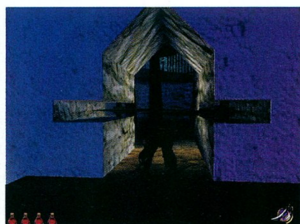
Királyi csihi-puhi


A közel-keleti téma teljes díszében jelenik meg a *Prince of Persia*-ban, kellemes hátterekkel, egzotikus helyszínekkel és megfelelő jelmezekbe bújtatott szereplőkkel. A régi másodosztályú hollywoodi filmek és egyéb ezeregyéjszakás történetek minden kelléke felvonul, a gyáva szultánokon át az gonosz dzsinnekig, a köteleken himbálódzástól a látványos kardpárbajokig.


A helyszínek megformálása az egyik legjobb a 3D-s kalandjátékok eddigi történetében, részletesen kidolgozott hátterekkel és szereplőkkel, a legkisebb és legtávolabbi részletig magas színvonalon elkészítve. Sok pálya, szakítva a hagyományokkal, hatalmas térben játszódik, a kanálisoktól a felhők birodalmáig, köszönhetően egy valószínűtlenül hatalmas léghajónak.

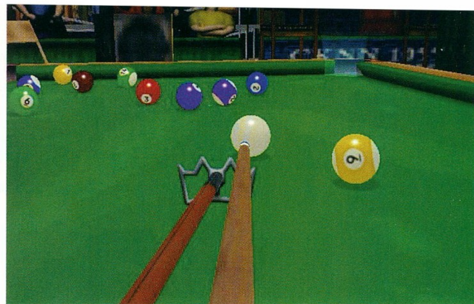

A kissé rajzfilmízű (figyeljünk az elmosódva mozduló fegyverekre) párbajok egészen fantasztikusak. Ha kardot rántunk, megváltozik a nézőpont, hogy a lehető legjobban láthassuk a herceget és ellenfelét, szabadon mozoghassunk előre, hátra vagy éppen oldalra és ugyanennyire szabadon használhassuk az egyszerű, de hatásos támadó és hárító mozdulatokat.


Gyakran kerülünk szembe egynél több ellenféllel, ráadásul ezek mindegyike észrevehetően egyéni taktikát alkalmaz. Ezek a durva külsejű fickók nem tűnnek igazán fenyegetőnek, de a későbbi pályákon bérgyilkosnőkkel, mutáns léghajókezelőkkel, sőt, tengeri szörnyekkel is összefutunk.


Sokkal kevésbé élvezetesek a palotában elszórt halálos csapdák. Ha az ember találkozott már a falból előcsúszó pengékkel, nagyjából látott is mindent és még csak azt sem lehet mondani, hogy túlságosan észrevehetetlenek lennének a kelepcék. Igazából csak akkor kikerülhetetlenek, ha éppen a sarok mögött vannak és pont beléjük sétálunk. Hogy akkor miért kellett mindet odadugni?


A karók néha izgalmasak tudnak lenni, de a legtöbbször simán idegesítőek. Vagy a padlóból bújnak elő, ha elég közel kerülünk, vagy a plafonból ereszkednek alá, elküldve hercegünket az örök vadászmezőkre. Ez a különösen trükkös csapda két adag pengéből és egy mozgó falból áll. Gusztustalan.

Expert Pool

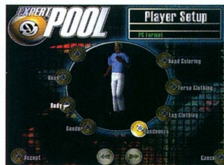

Szinte valóságos a hosszabbítók használata, és a dákók krétázása a várakozás perceiben. Innen már csak a hagymás chips hiányzik.

Végre egy igazi biliárdszimuláció, amelyben mintha tényleg ott állnál az asztalnál és krétáznád a dákódat, azt fontolgatva, hogy melyik legyen a következő, mindenkit ámulatba ejtő lökésed.

A PC-s SPORTSZIMULÁCIÓK TÖBBSÉGéhez hasonlóan a biliárdjátékra is sokat kellett várnunk. Most aztán vége a fizikai törvények ördöngös megformálásának és az unalmas felülnézeteknek. Amikor Archer Maclean az évtized elején megalkotta a Jimmy White's Whirlwind Snooker-t, mondhatjuk, hogy az előfutára volt a mostani teljes 3D-s, tökéletesen élethű biliárdszimulációnak. Csak sajnos, elcsúszott a versenyben. Mi mást is tehet egy riválís játék, mint a szabályokat variálja, vagy még több vizuális effektust tesz be a programba.

Nos, éppen ezt tette a Maclean ismét, a nem túl régi Jimmy White's 2: Cueball (PCF 89%) játékkal, 3D-s háttérrel egészítette ki a játéktermet, felajánlotta a választás lehetőségét kétfajta játék között (snooker vagy pool), valamint más szórakozást is felkínált. Az Expert Pool fejlesztői ettől eltérő, vélhetően jobb utat választottak. Bár a természeti törvényszerűségekkel, ill. a lökések mesterfogásaival nem bánik jobban, mint a Cueball, mégis, ahogy a játékosok hozzáfognak egy lökéshez, ahogy körbejárják az asztalt, még a dákójukat is megkrétázzák – mindezek az apróságok különleges élménnyé teszik a játékot.


Az egérrel irányítható kamerával bármilyen szögből nézheted az ellenfeled játékát.



Partnereidet 200 figura közül választhatod ki, sőt magadat is megjelenítheted a képernyőn.


Számtalan trükkös lökéssel szórakozhatsz. Gyakorold a képernyőn, hogy a valódi biliárdteremben is menő legyél!

Növeli az izgalmat, ahogy kivillan az ellenfeled szeme fehérje, amikor a feketét belöki a lyukba.

Fogd kézbe a dákódat...

Aligha számít, hogy ezek a 3D-s modellek alapjában egyszerűek és alkalmanként animációs hiányosságaik vannak. Az pedig növeli az izgalmat, ahogy kivillan ellenfeled szeme fehérje, amikor a feketét belöki a lyukba. Ez rosszabb érzés, mintha egy láthatatlan kéz hátba vágna. Mindenesetre a biliárdterem jobb atmoszférája érdekében a fejlesztők kitettek magukért, akár kedvedre választhatsz a stílusok közül: az angol kocsmáktól a Las Vegas-i játéktermekig, mindenfélét megtalálsz, hogy igazán a hangulatodnak megfelelő zöld asztal mellett érezd magad.

...és krétázd be a hegyét

Ami az ellenfeled fizimiskájából hiányzik – az arcok olyanok, mint egy mozaikkép, különféle vonások, bőrszín, haj, valamint ruházat alapján összeválogatva –, azt kárpótolja az ügyessége a játékban. Tedd le a golyót egy kezdő elé, és figyeld, hogy milyen mázlija van, de már a következő lépését nem képes végiggondolni. Válaszd csak azonban a profik kihívását (amely az amatőrök mérkőzését egészíti ki), és máris egy biliárd- és egy sakknagymester keverékével találod szemben magad. Az Expert Pool-t akár több játékossal is játszhatod, sőt a Gamespy szerver lehetővé teszi, hogy az interneten a Quake, a Half-Life és az Unreal játékokhoz hasonlóan ezt is az egész világgal játszhasd.


A gyorsbillentyűkkel könnyedén kiválaszthatod a golyókat és a lyukakat az ütés előtt.

Persze, ha nincs kedved szembeszállni még a világgal, van egy remek konzultációs módozat, hogy elsajátítsd a kamera és a dákó kezelését, és gyakorold a mesterfogásokat.

Az angol beteg panaszai

Ami azt illeti, a snooker-rajongókra az Expert Pool nincs tekintettel (sőt a címe is egy kicsit félrevezető). Azok számára tehát, akik a biliárd angol változatát kedvelik, a Jimmy White's 2: Cueball-t ajánljuk. Ha igazságosak akarunk lenni, azért az Expert Pool-ra érdemes áldozni. Jól játszható, szép látványt nyújt, és minden adottsága megvan, hogy a monitor és az egér segítségével ne csupán a sport pontos megjelenítése legyen. Tegyük a kezünket a szívünkre: milyen gyakran mondhatjuk ezt el egy szimulációról? PCF

A sztori

A szimulációk döntő többsége nyilvánvalóan a való életből vett minták újraalkotására törekszik, és ezzel vele járnak a különbségek is. Ha azonban bevallottan pusztán a tökéletes valóság leképezése a cél, ez rendszerint jó kis bonyodalmakhoz vezet.

Ez megmagyarázza, hogy az *Expert Pool* miért került zavarba azzal, hogy játékosokat rakott a képernyőre. Természetesen az volt a szándékuk, hogy bonyolítsák az "akciót", hogy az ellenfelek élethűbbek legyenek, szóval, hogy a játék ne pusztán a golyók lökdösése legyen.


Több, mint egy tucat biliárdteremből válogathatsz, itt van pl. a Gyapottermesztők Klubja. Csinos, mi?

Hopp vagy kopp


A kezelést könnyű elsajátítani, persze annyi ügyesség azért szükséges hozzá, mint az igazi biliárdhoz. Lökés előtt beállíthatod a látószöget, a dákó és a golyó találkozási pontját (fals lökés) valamint a dákó szögét.


Valószínűleg nem a legrészletesebben kidolgozott 3D-s figurákat látjuk itt, de az *Expert Pool* játékosai meglepően realisztikusan mozognak. Ami még érdekesebb, hogy az egérrel irányítható kamera segítségével a játékot szinte bármilyen szögből figyelheted.

Expert Pool

F GT Interactive T (1) 333 6610
I www.expertpool-game.com
Ha csak úgy: P166, 32Mb
Ha tényleg: P266, 3D gyorsító

Napló

Játék	%
Jimmy White's 2: Cueball	89%
Virtual Pool 2	89%
Expert Pool	
Archer Maclean's Pool	80%
J W's Whirlwind Snooker	78%

Pro és kontra

- ✓ Igazi játékosok löknek
- ✓ Az ellenfelek élethűen játszanak
- ✓ Nagyszámú játékszabály-variáció
- ✓ Kiváló kezelőrendszer
- ✗ Nem snooker

Vélemény

87%

JÁTSZANI IS ENGED...

JÁTSZANI IS ENG

JÁTSZANI IS ENGED...

06

ÚJ FORMA!

HÍREK • SZEMLE • ELŐZETESEK • EXKLUZÍV DEMÓK, A VILÁG LEGKERESETTEBB VIDEÓJÁTÉK-MAGAZINJA

Hivatalos Magyar

Ára: 1990 Ft

06 SZÁM

PlayStation

PlayStation® Magazin

1999. DECEMBER

TOMB RAIDER • GTA 2 • PS2 ÚJDONSÁGOK • COLIN MCRAE RALLY 2 • CRASH TEAM RACING

EXKLUZÍV ELŐZETES ÉS JÁTSZHATÓ DEMÓ:

LARA!

A BOMBANŐ VISSZATÉRT – ÚJRA. ÚGY TŰNIK, A LAST REVELATION LETT AZ EDDIGI LEGJOBB TOMB RAIDER EPIZÓD

SZEMLE

TOMB RAIDER: TLR
MISSION: IMPOSSIBLE
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS
FA PREMIER MANAGER
WAR OF THE WORLDS
SPYRO 2
UEFA STRIKER
40 WINKS
LEGO RACERS
F1 '99
GTA 2

PLAYSTATION2

On-line akciók, DVD filmek és minden idők legjobb videójátékai – de komolyan.

KÉMKEDŐK

Fegyverek, trükkös gépek, lányok – játék. Kémkalandok Playstationnel.

GRAN TURISMO 2

Keréknyomás rendben, tank feltöltve, tuning a helyén... Rajt! (Újra.)

SZIGORÚAN TITKOS

16 oldal agykímélő megoldásokkal tippekkel, és titkokkal

...ETEN

...5... Ésatöbb.

...agy játékshowra.

9 771466 279996 10

...IN MCRAE RALLY 2 ■ GRAN TURISMO VIDEÓ ■ WU-TANG HÍREK ■ WAR OF THE WORLDS ■ TOMORROW NEVER DIES - A KÉMREGÉNY

PlayStation

PAL

JÁTSZHATÓ 9 DEMÓ

VILÁGPREMIER ÉS JÁTSZHATÓ DEMÓ

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

PlayStation Magazin

AZ ELSŐ KÉPEK - VIDEÓRÓL

GRAN TURISMO 2

A SÁRKÁNY KÖZBELÉP!

SPYRO 2 THE DRAGON

JÁTSZHATÓK MÉG!

MISSION: IMPOSSIBLE / FIGHTING FORCE 2 / DESTREGA / KILLER LOOP / MILLENNIUM SOLDIER KINGSLEY / CHAMPIONSHIP MOTOCROSS / JIMMY WHITE'S CUEBALL (EXKLUZÍV VIDEÓ)

PlayStation



GP500

Amikor már úgy tűnt, hogy a Grand Prix-szimulátorok világában nem teremnek új kihívások, megérkezett ez a két keréken száguldó csoda, hogy alaposan rácáfoljon a híresztelésekre.



Bár az időjárás változik, a játékosok nem választhatják ki a nekik tetsző meteorológiai körülményeket. Esőimádóknak nem túl örömteli hír.

KÉPZELJÜK EL A KÖVETKEZŐ HELYZETET: Jean Michel Bayle, a Yamaha versenyzője a motorján ül. Szorosan markolja a kormányt, egy utolsó pillantást vet a többi versenyzőre, majd maga elé mered és ráhajol a gépre. Felzúgnak a motorok, elstartol a mezőny és már itt is az első kanyar. Bedönti a paripát, keményen dolgozik a fékekkel, hogy bevegye a fordulót. Egy tizedmásodperccel később lerepül a gépről és a pálya melletti fűsávon landol, tehetetlenül figyelve, ahogy a többi versenyző eltűnik a távolban. "Miért nem borul más is?" - mormolja, mielőtt visszakapaszkodna a motorra, hogy ismét üldözőbe vegye a többieket.

Természetesen ez a jelenet elképzelhetetlen lenne a valós világban, mert ott a Bayle-féle profik a versenyzés szakértői, a világ legjobbjai, sokéves gyakorlattal a hátuk mögött. A GP500 újoncai viszont nem ilyenek és itt jön a csavar ebben a játékban. Bár a Grand Prix pályáin versenyezhetsz, a Grand Prix valódi résztvevői ellen, a Grand Prix gépeivel, kikerülhetetlen a tény, hogy kezdő vagy, aki a saját pályájukon készül betonba döngölni a profikat. Erre pedig nincs sok esély...

Örök dilemmája a szimulátoroknak, hogy miközben minél valóságközelibb hatásra törekednek, szórakoztatónak és az átlagjátékos számára még játszhatónak kell maradniuk. Tény, hogy a GP500 tartalmaz kezdőknek szánt könnyítéseket, például az automata fékezést, automata sebességváltást, egyszerűsített fizikai viselkedést (arcade) és automatizált testsúlyáthelyezést. De még ezeket bekapcsolva is hihetetlenül nehéz az utolsónál előkelőbb helyen végezni a 14 pálya bármelyikén. Az automata fékezés nélkül pedig az ember esik, kel, esik, kel, vég nélkül, mielőtt a leghalványabb reménye lenne arra, hogy akár csak megközelítse az ellenfeleket. Ha pedig ez már megvan, még mindig nagyon hosszú út vezet az első futamgyőzelemig.

Kezdő vagy, aki a saját pályájukon készül betonba döngölni a profikat – erre pedig nincs sok esély...

Kanyarodik, mint a bili füle

Ennyit figyelmeztetésként, most következzenek a jó hírek. A dilinyós kanyarokat leszámítva a GP500 szinte tökéletes, fantasztikus részletességgel modellezi a motorversenyzés művészetét, nagyszerűen utánozza a gép és lovasa fizikai viselkedését, ráadásul mindezekhez átlagon felüli grafikai megvalósítás járul. A masinák dögösek, tükröző krómozott alkatrészekkel, szinte érezni, milyen nehezek, a testsúlyáthelyezés lehetősége (oldalra, illetve előre és hátra) pedig nagyban hozzájárul a látványvilág eredetiségéhez, ráadásul az irányítást is új dimenziókkal gazdagítja. Ha visszajátszunk egy futamot a sok kameraállással dolgozó rögzítőrendszer segítségével, lenyűgöző látványban lehet részünk, ráadásul egy véletlen szemlélő könnyen azt hiheti, hogy éppen egy TV-közvetítést sasolunk.

A GP500 sok beállítási opciót kínál, állítható a grafika, a körök száma, az ellenfelek vezetési tudása, és a masinánkon is bütykölhetünk. Ez nem olyan vészes, mint amilyennek elsőre látszik, és a felfüggesztés, a gumik és a sebességfokozatok babrálásával jelentősen megkönnyíthetjük életünket. Ami jó dolog.

Bár a játék kezdetben hihetetlenül nehéz, a kitartás meghozza jutalmát. Ha sikerül elsajátítani a fékezés, az igazán kemény fékezés csínját-bínját, egészen megváltozik a helyzet. Amikor az ember kezdi belátni, hogy a valódi versenyzők sem teljes sebességgel repesztenek végig a pályán, tehát az esztelen száguldozás nem kifizetődő, hirtelen kiderül, mennyire profi szimulátorral is állunk szemben. Ráadásul a dolgunkat megkönnyítik a praktikus ikonok, melyek figyelmeztetnek, ha kanyar jön vagy eltértünk az ideális ívtől. Érdemes felfedezni a gondos egyensúlyozás szépségeit is. Bár az automatikus testsúlyáthelyezés kikapcsolása elsőre felesleges bonyolításnak tűnhet, azzal, hogy a motort és a versenyzőt különkülön tudjuk dönteni, egyszerűbbé válik bevenni a kanyarokat, ráadásul gyorsabbá és biztonságosabbá is.

Pályán maradni

Ennél a pontnál érdemes végre meglépni a tutit és benevezni egy multiplayer futamba (ahol a résztvevőknek ugyanazon a tortúrán kellett átmenni, mint neked) és végigjátszani egy bajnoki



Mint minden hasonló szimulátor esetében, itt is létfontosságú elsajátítani a kirobbanó startolás technikáját. Bár lehet próbálkozni szemmel veréssel is.



A távoli kameraállások gyönyörűen mutatják az eseményeket, a videó minőségű visszajátszásokban is.

A sztori

Talán nem minden PC-s játékos tudja, hová is tegye pontosan ezt a Grand Prix motorverseny dolgot. Nos, a *GP500* a legtekintélyesebb motoros verseny, az 500cc Grand Prix FIM licencszerződés alapján készített számítógépes változata, mely tartalmazza az 1998-as, 50. bajnoki szezon minden adatát. Vagyis a MicroProse népszerű *Formula One Grand Prix* sorozatának motoros változatával állunk szemben, mely autós rokonához hasonlóan kiemelt figyelmet tanúsít a részletek, a valósághű megjelenítés és - bár ez már aligha fokozható - a minél élesebb kanyarok iránt.


Az 1998-as évad minden pályája szerepel a kínálatban - kellemesen részletes kidolgozással.

GP 500
10 950 Ft
Ⓕ Beam/MicroProse Ⓣ (1) 223 1500
Ⓘ www.grandprix500.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: P266, 64Mb

Napló	
F1 Grand Prix 2	92%
GP 500	
Castrol H. S'bike 2000	88%
Superbike World Champ.	78%
Moto Racer 2	57%

Pro és kontra
- ✓ Mintha az igazi Grand Prix lenne
- ✓ Szinte tökéletes kivitelezés
- ✓ Kiváló motor- és versenyzőirányítás
- ✓ Hivatalos licencek
- ✗ Elképesztően nehéz

Vélemény
86%



Az igazi profik mindig ebből a nézetből versenyeznek. A bölcs profik viszont előtte bevesznek néhány hányinger elleni tablettát is.

idényt, felszántva a spanyolországi Jerez, az olaszországi Imola vagy az 1998-as idény többi hivatalos pályájának betonját. Hacsak az ember civilben nem világklasszis motorversenyző, nehezen talál bármi kivetnivalót a pályákban, akik pedig hűséges nézői a bajnoki futamoknak, tanúsíthatják, hogy a ringek számítógépes feldolgozása hajszálpontosnak mondható. Az igazat megvallva a GP500 szinte minden szempontból tökéletes, izgalmasabb, mint a Milestone Superbike-sorozata, és valósághűbb, mint az összes többi motoros szimulátor.

Jó, azért van néhány hiányosság. Először is a hang elég cingár, elsőre olyan, mintha fűnyírók versenyeznének 200 lóerős telivér versenygépek helyett. Azután a játékba beépítették a különböző időjárási körülményeket is, de nem lehet állítani rajtuk. Ha arra gondolunk, hogy szinte minden máson lehet, kissé igazságtalannak, sőt némileg csalódást keltőnek tűnik a dolog. A valósághoz való ragaszkodás azt eredményezi, hogy különösen sok szabadidővel rendelkező embertársaink imádni fogják a GP500-at, de tény, hogy kezdőknek mindig is túlságosan nehéz lesz.

Égető szükség lenne egy, a meglevő arcade módnál is sokkal arcade-abb opcióra. Miért baj az, ha egy játékban mód van teljesen leegyszerűsített versenyek nyomatására is, mint például a Road Rash-ban, vagy a Moto Racerben? A kezdők így rögtön az elején sikerélményhez juthatnának, hogy azután a saját tempójukban haladva szépen sorban kikapcsolhassák a segítő és egyszerűsítő dolgokat és a végére szinte észrevétlenül profi versenyzőkké válhassanak. Ehelyett rengeteg fogcsikorgatás vár arra, aki a mesteri szintre törekszik.

Összességében nem egy egyszerű játékkal van dogunk, de aki a világ legrövidebb idő alatt gyorsuló és lassuló gépeit akarja meglovagolni, ne számítson vasárnapi piknikre. PCF

Ezüstös álomgépek



A *GP500*-ban igazából a motorok jelentik a csúcsot. Részletes kidolgozás és az olyan motorgyártók, mint a Honda, a Yamaha, a Suzuki, az Elf vagy a Modenas teljes licenctámogatása jellemzi őket. A teljesítmény és a kezelhetőség apró eltérései mellett a játékos is beleszólhat a gépek sokféle jellemzőjének beállításába. A kezdők leegyszerűsíthetik a dolgokat, a profik pedig mindent kipréselhetnek a masinákból.



A *GP500* futamai tényleg azt az érzést adják, mintha világbajnokok ellen küzdenél. Igazán lenyűgöző, ahogy az ellenfelek a kifejezetten meggyőzően kidolgozott pályákon száguldanak, pontosan úgy viselkedve, ahogy azt az ember a világ legjobb Grand Prix-jának bajnokaitól elvárja. Ezért aztán még nagyobb elégedettség tölthet el, ha kezdenek lemaradni mögötted.



A csaták grafikáját látva az ember álla a pincében köt ki – tényleg olyan, mintha a Star Wars egyik űrcsatáját sasolnánk.

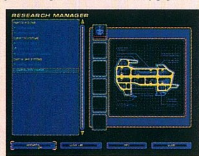
Homeworld

Már megint kezdődik?! Még egy valós idejű stratégia? Na ja, de a Homeworld teljesen új dimenziókba helyezi át a műfajt. Az űrbe, egészen pontosan.

A sztori

Emlékszünk még a *Battlestar Galactica*-ra? Nagyon röviden: a *Homeworld* ugyanaz, csak pont fordítva. Fajunk már 1000 éve küzd a túlélésért a Kharak bolygón. Amikor egy régészeti expedíció az egyenlítői sivatagok egyikében felfedezi egy ősi város romjait, melyet egy méretes űrhajó roncsa köré építettek, lehull a lepel népünk származásának titkáról.

Többek között előkerül egy csillagtérkép is, melyen szerepel eredeti világunk, és hamarosan kiderül: nekünk jutott a megtiszteltetés, hogy a hamarosan elkészülő hatalmas, önellátó anyahajó parancsnokaként több ezer társunkkal együtt elinduljunk megkeresni őseink bolygóját.



Népünk eredetének rejtélye felkelti bennünk a tudás sörének szomját.

A Command & Conquer 1995-ös megjelenése óta a valós idejű stratégia (RTS) a PC-s játékok egyik legkedveltebb és legsikeresebb válfajává lett. Minden évben nagy várakozás előzi meg a fontosabb újdonságok, illetve a már sikeres sorozatok újabb részeinek megjelenését.

Mostanában mégis úgy tűnt, hogy az RTS kategóriából kezd kifogyni a szufla. Pedig rengeteget lehet finomítani az eredeti C&C modellen, emellett nagyon sok új elem is beépíthető. A nagyszerű Warzone 2100 kissé ki is tolta a határokat, de éppen ezért a fejlesztőknek egyre nehezebb bármilyen újdonsággal előjönni. Még a régóta várt és sokat magasztalt C&C: Tiberian Sun (PCF2 90%) is inkább lenyűgöző pályáival, semmint újdonságaival dicsekedhetett igazán. Tehát miközben egyre több játékba építenek be valós idejű stratégia elemeket, vagy más műfajokkal keresztezik az RTS-t, úgy tűnik, a tisztán valós idejű stratégiai játékok napjai meg vannak számlálva. Vagyis inkább csak meg voltak.

A végső határ

Egészen egyszerűen megfogalmazva: a Homeworld talán az első igazi előrelépés a valós idejű stratégia világában a C&C megjelenése óta. Miközben a legtöbb azóta kiadott játék a Westwood alapötletét fejlesztette tovább, a Homeworld forradalmi változásokat jelent. Ugyanakkor ettől eltekintve is egy izgalmas, jól játszható, briliánsan megoldott játékkal állunk szemben.

Mint annyi más nagyszerű ötlet, visszatekintve ez is pofon egyszerűnek tűnik – az ember akaratlanul is elcsodálkozik, miért nem jutott ez eszébe már másnak is a Relic fejlesztői előtt. A Homeworld a valós idejű stratégia alapvető elemeit új környezetbe viszi át; egy adott világ felszíne helyett az események itt a világokat elválasztó űrben játszódnak. A játék teljes egészében a kozmosz jeges vákuumában tartózkodunk, védelmezve egyre gyarapodó flottánkat különféle ellenségektől, miközben célunk megmenteni civilizációnkat a megsemmisüléstől és felderíteni fajunk szülőbolygóját.

Első hallásra nem tűnik annyira forradalminak a dolog. Végül is, ez is csak egy valós idejű stratégiai játék, vagy nem? Itt is nyersanyagokat kell gyűjteni, csapatokat fejleszteni és kiképezni, és az egérrel klikkelgetve irányítjuk az eseményeket, illetve vezényeljük támadásra egységeinket. Mi ebben az a nagy újdonság?

A válasz az űrbeli hadviselés jellegzetességeiben rejlik. A Homeworld teljes egészében háromdimenziós játék – nemcsak a grafika, a teljes környezet az. Az összes ezelőtt készült RTF kétdimenziós környezetben játszódott. A legújabbakban ugyan megjelent a domborzat, de a hadseregek így is a földhöz voltak kötve – még a repülők és a tengeralattjárók is. Az utóbbiak tulajdonképpen láthatatlan osztagok voltak, az előbbiek olyan földi csapatok, amelyek függetlenedtek a talaj fajtájától.

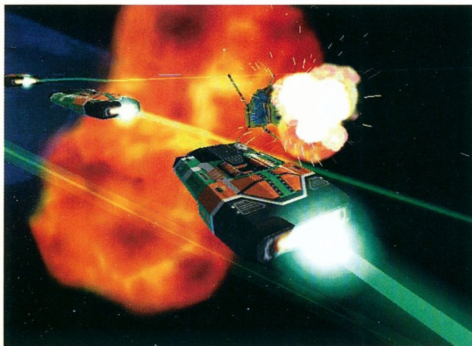
Mindezek következtében a felszín maradt az összes közül a legfontosabb taktikai tényező minden valós idejű stratégiai játékban. A harctér nagy területeit lehetett megszerezni és meg is tartani a kulcsfontosságú átkelőhelyek ellenőrzé-


Kezdetben nagyon kevés hajótípus közül választhatunk, később fejlesztőhajók építésével segíthetünk a helyzeten.

Űr az űrben



Az abszolút lehengerlő grafika – amivel összehasonlítva szinte minden RTS kissé primitívnek tűnik, sőt a legtöbb 3D-s űrszimulátor is – azonnal megragadja az embert, ha elindítja a *Homeworld*-öt. Ráadásul, ahogy a játék halad előre csak még jobb lesz, ezzel is ösztönözve a győzelem felé vezető úton.



A hajók motorja által hátrahagyott kondenzcsík-szerűség színe alapján azonosíthatók a különböző fajok és csoportok. Hasznos adalék, főleg a multiplayer játékokban, ahol fontos tudni ki kicsoda.



Minden hajótípusnak megvannak az előnyei és hátrányai. A rohamfregattok méretükhöz képest elég gyorsak, csoportba verődve gyorsan elintézik a lassú, nagyobb hajókat.

sével, a támadások, no meg a védekezés megszervezését is a lehetséges támadási útvonalak határozták meg.

A Homeworld más. A talaj még mindig fontos – főleg a nyersanyagforrásoké, például az aszteroidáké, vagy az olyan különleges helyeké, mint a porfelhők – de a harctér alapvetően nyitott. A támadások szó szerint bármelyik irányból jöhetnek, és az űr egy szektorának ellenőrzése teljesen más stratégiát követel, mint mondjuk egy völgyé, ahol az ember egyszerűen katonákat telepít az egyik bejárathoz.

A háromdimenziós űrbeli környezet legfontosabb hatása talán a mozgékonyság. A legtöbb eddig készült valós idejű stratégiai játékban a bázis helyhez kötött épületekből állt, a védelem alapját pedig őrtoronyszerű építmények képezték. A Homeworld-ben minden mozoghat és mozog is – beleértve a hatalmas anyahajót, mely a játékban a központi bázis megfelelője. Ráadásul a nagyobb hajók legtöbbje hiperűr-hajtóművel is fel van szerelve, ami lehetővé teszi, hogy meghatározott mennyiségű nyersanyag ellenében szinte azonnal egyik helyről a másikra ugorjanak. A 3D-s környezet, valamint az egységek és épületek korlátlan mozgathatósága teljesen másfajta harcmodort követel meg, mint bármelyik eddigi valós idejű stratégiai játék – a Homeworld-ben a harc folyamatos, ugyanakkor változatos. Minden pillanatban számítani lehet támadásra, megállás nélkül keresni kell az ellenséget, miközben megpróbáljuk kitalálni, mit szándékozik lépni legközelebb. Egy pillanatra sem lehet hátradőlni és csak a hadseregépítésre koncentrálni, annak biztos tudatában, hogy minden oldalról védettek vagyunk. A Homeworld-ben egyik pillanatról a másikra minden megváltozhat.

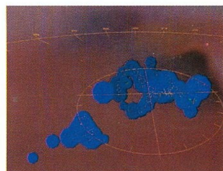
A *Homeworld*-ben minden mozoghat és mozog is – beleértve az anyahajót, a központi bázis megfelelőjét.

Parancsra várva

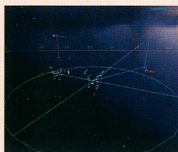
Természetesen mindez elméletben nagyon szép, de az űrbeli környezet nemcsak a játékost, a programozókat is nagyobb kihívás elé állítja. Hatékony, érzékeny grafikus kezelőfelület nélkül szinte lehetetlen lenne megtalálni és irányítani egységeinket a hatalmas, 3D-s térben, kiválóan megírt irányító és viselkedési rutinok nélkül pedig nemcsak a játékos, de az ellenség flottája is tehetetlen lenne.

Szerencsére a Homeworld-ben mindebből semmi sem látszik. Az irányítás a legtöbb RTS játékban megszokott módon, egérrel történik, amitől azonnal otthonos érzésünk támad, ugyanakkor a kezelőfelület magában foglal számos új elemet is, melyek a 3D-s környezet speciális követelményeihez vannak igazítva. Eltart egy ideig megszokni a különbségeket az új rendszer és elődei között, de a folyamatot szinte teljesen problémamentessé teszi a fantasztikus ismertető, mely egymás után, logikus sorrendben mutatja be az újdonságokat. Mielőtt észrevennéd, már mestere is vagy az új fogásoknak.

Az irányítás könnyedségét jól egészíti ki a hasonlóan dicsérnivaló mesterséges intelligencia, mely felelős nemcsak az ellenség, de a játékos hajóinak irányításáért is. Csapataink formációjának és agresszivitási szintjének változtatásával meghatározhatjuk alapvető viselkedésmintáikat, ezután már csak parancsot kell adni nekik és kész. Egy felderítőhajókból álló csapat például – kitérési paranccsal – ha szembetalálkozik egy nagyobb ellenséges flottával, felbontja a formációt és – kihasználva nagy sebességét és kitűnő manőverezési képességét – párokba rendeződve szétzilálja az ellenség sorait. Ha ezután kereszt alakban, Agresszív módban utánuk küldünk egy szakasz Interceptort, ezek automatikusan kiválasztják a cél- ▶



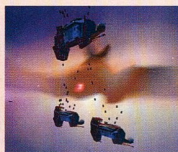
Új technológiákat elfogott ellenségektől szerezhetünk, de néha barátságos idegenek is eladnak nekünk ilyeneket.



Játék számos erős oldala közül talán a grafikus kezelőfelület gyakorolja az emberre a legnagyobb hatást. A szokásos egeres irányításra alapozott rendszer sok újdonságot is felvonultat, hogy a 3D-s látvány és navigáció valószerű élményt adjon. Rengeteg szűrő áll a rendelkezésünkre – mint például ez a mozgáskövető diszk – ahhoz, hogy mindent kristálytisztán áttekinthessünk.



A trükkösen megtervezett, összetett küldetések garantálják a folyamatos izgalmakat és összetett helyzeteket, melyekben sokféle taktikával és megközelítéssel győzedelmeskedhetünk. Ebben a küldetésben – amellett, hogy megvédjük a fagyasztókat, melyekben embereink ezrei hevernek hibernálva – el kell fognunk legalább egy ellenséges hajót.



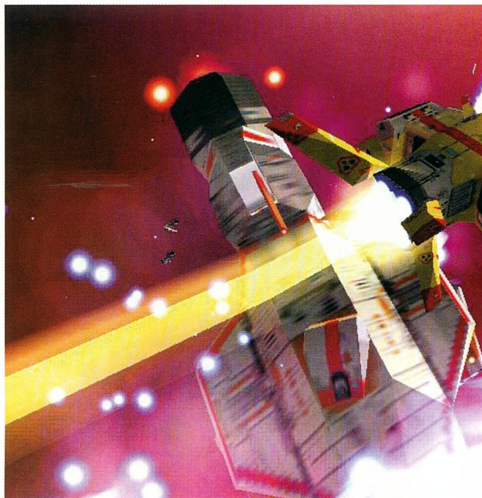
A küldetésekben fontos szerepet kapnak a különféle hajók is. Tekintélyes válogatást kapunk harci gépekből, ilyenek például a felderítők, a vadászok, a korvettek, a fregattok, a rombolók, de ezek mellett meg kell tanulnunk bánni a mentőalakulatokkal, álcázó eszközökkel, a gravitációkút-generátorokkal vagy a képen szereplő bányászokkal is. A *Homeworld* sokféle készséget igényel.



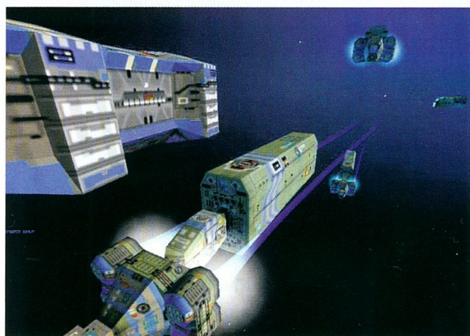
Mindezeket a fajunk eredete utáni nyomozás fokozatosan kibontakozó története köti össze, melynek elmesélésében különböző kommentárok, küldetések közti átvezető videók, illetve fantasztikus cut scene-ek működnek közre (ilyet láthatunk a képen is, ez éppen egy ellenséges hajóról zsákmányolt felvétel). A nem-lineáris meseszövés csak még misztikusabbá teszi a dolgot.



Minden tökéletessége ellenére a *Homeworld*-ből hiányzik néhány dolog, amit pedig egy komoly RTS rajongó joggal elvárhatna. Például annak ellenére, hogy többféle kiegészítő hajó van – mint ez, amelyik feltölti és megjavítja a vadászokat és a korvetteket –, nincs lehetőségünk parancsot adni bizonyos sérülési szinthez kötött automatikus visszavonulásra. Kisebb hiányosság.



A grafikus motor alaposan kihasználja a megvilágítás, az áttetszőség, meg még egy rakat másféle effekt lehetőségeit, hogy egyik ámulatból a másikba ejtsen minket. Szinte érdemes hagyni, hadd lőjék az anyahajónkat, és gyönyörködni a tűzijátékban.



A taktikai parancsok és formációk művészetének elsajátítása elengedhetetlen a sikerhez. A gömb formáció például a nem-harci hajók védelmezéséhez tökéletes.

pontot, és tartva a formációt egyenként pusztítják el az ellenséges gépeket.

Az a lehetőség, hogy nagyobb flottáknak alapvető parancsokat adhatunk, hogy azután azokat egyedül hajtsák végre, életbevágóan fontos a Homeworld-ben, mivel gyakran kényszerülünk – vagy az ellenség, vagy a saját terveink miatt – egyszerre számos fronton harcolni. Szerencsére a rendszer elég jól működik, de nem árt az óvatosság, mert az ellenség sohasem tétlenkedik és mindig kész néhány piszkos trükk bevetésére.

A *Homeworld* talán az első előrelépés az RTS világában a *C&C* óta.

Új idők hajnalán

Azzal, hogy egy közkedvelt sémát egyedülálló, változatos új környezetbe helyeztek, megfejelték az egészet egy nagyszerű kezelőfelülettel és bámulatos mesterséges intelligenciával, a Relic fejlesztői máris lerakták egy bombázó játék alapjait. Szerencsére arra is időt szakítottak, hogy erre az alapra egy olyan játékot építsenek, amely minden előzetes várakozást felülmúl.

A grafika tökéletesen példázza, menynyi időt és energiát öltek a részletek finomításába. Minden egyes hajó – a felderítőktől kezdve a csatahajókon át az óriási anyahajókig – egyrészt vadítóan gyönyörű, másrészt hihetetlenül aprólékosan kidolgozott – a legkisebb ágyú csövéig. Hozzáadva ehhez a rengeteg effektet és áttetsző mindenfélét, kijelenthetjük, hogy a Homeworld a valaha készült legszebb valós idejű stratégiai játék. Sőt, egyike a legszebb űrben játszódó PC-s harci játékoknak úgy általában, méltó vetélytársa a Wing Commander vagy X-Wing klánok tagjainak.

Ami ennél is fontosabb, a játékmenet megkonstruálására még ennél is több figyelmet fordítottak. Akár az egyszemélyes hadjáratot (campaign), akár a multiplayer játékot nézzük, azt tapasztaljuk, hogy a több tucat különböző hajófajta között sikerült kialakítani azt a kényes egyensúlyt, aminek következtében minden egyes típusnak megvan a maga feladata. Nincs egyetlen univerzális szuperhajó, ami mindenre alkalmas – mindegyiknek megvannak az erős és gyenge oldalai. A sikerhez szükségünk lesz dörzsöltségre, tervezésre, valamint a különböző hajófajták összehangolt, együttes bevetésére.

Mindezek mellett a hadjárat is kitűnő, változatos küldetésekkel, cut scene-ekkel és párbeszédes jelenetekkel fűszerezve, melyek egyre mélyebbre vezetnek fajunk galaxison át vezető vándorlásának hosszú és veszélyekkel teli történetébe. Ez a játék sohasem süllyed az "újabb küldetés, újabb térkép, újabb adag hullajelölt" unalmas színvonalára, mely már annyi RTS-t tett paffra hosszú távon.

Az igazat megvallva a Homeworld kapcsán nem is abba lehet belekötni, ami benne van, hanem abba, ami kimaradt. Hálásak lettünk volna egy kicsivel még több automatizálásért – egészen pontosan azért, ha csapataink maguktól visszavonulnának, ha elérnek egy bizonyos üzemanyag- vagy károsodási szintet. Ugyanígy, ha a két választható flottatípus jobban különbözne egymástól – a játék jelen formájában csak néhány eltérő hajó van és azok is inkább csak külsejükben mások –, az egész hóbelevanc sokkal érdekesebb és változatosabb lett volna.

Végső soron mindez nem sokkal több, mint kukacoskodás. A Homeworld szinte minden szempontból kifogástalan, és komoly esélyes Az év játéka a PC Format szerint kitüntető címre. Bármilyen is az ízlésed, tartozol magadnak azzal, hogy kipróbáld. PCF



Mivel többféle kameraállás van, az eseményeket megtekinthetjük az ellenség nézőpontjából is.



Minél nagyobb, annál nehezebb kinyírni... De ha sikerül szétpasszírozni egy anyahajót, kezdődhet a játék egyik leglátványosabb showja.



Bár a nagyobb hajók önellátó erőművekkel rendelkeznek, a kisebbeknek szükségük van üzemanyag-utánpótlásra.

Homeworld
9 950 Ft

Sierra/Havas — (1) 262 2309
www.sierrastudios.com

Ha csak úgy: P200, 32Mb, Win 95/98
Ha tényleg: PII-266, 64Mb, 3D gyorsító

Napló

Homeworld	
C&C: Tiberian Sun	90%
MechCommander	90%
Warzone 2100	89%
Age of Empires	84%

Pro és kontra

- ✓ Egyedülállóan izgalmas
- ✓ Érzékeny, rugalmas kezelőfelület
- ✓ Szédületes látvány
- ✓ Csúcs küldetések
- ✗ Hiányos automatizálás

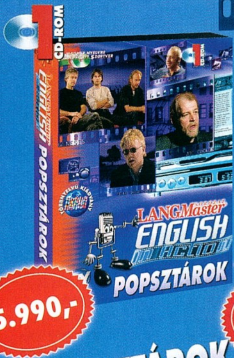
Vélemény

90%

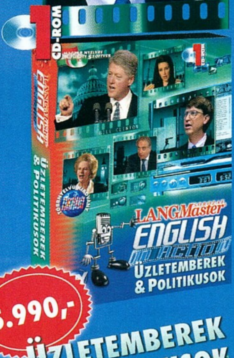
LANGMaster SOROZAT
ENGLISH IN ACTION











FILMCSILLAGOK

POPSZTÁROK

VILÁGHÍRŰ ÍRÓK

ÜZLETEMBEREK & POLITIKUSOK



TANULJUNK ANGOLUL VILÁGSZTÁROKKAL!

Gondolta valaha, hogy egyszer lehetősége lesz olyan személyiségektől angolul tanulni, mint ***Bill Clinton***, ***Bill Gates***, ***Stephen King***, ***Kim Basinger*** vagy a ***Genesis*** tagjai? Nos, az ***English In Action*** sorozat pontosan ezt ajánlja. A 4 CD-ROM-on 18 világhírű, a film, a popzene, a politika, az üzleti élet és az irodalom világából származó személyiség társaságában tökéletesíthetjük angol tudásunkat. A szoftverek szórakoztatva oktatnak bennünket. Az ***English In Action*** sorozat tananyagaként a brit műholdas ***SKY NEWS TV*** állomás élő sztárinterjúi szolgálnak. Amit tehát a kiadvány tartalmaz, az az eredeti, hamisítatlan angol nyelv, ahogyan világhírű személyiségek beszélik azt. Ezen nyelvi anyag ideális felkészülést nyújt a rádió és TV adók, továbbá az Internet által szolgáltatott angol nyelvű programok megértéséhez és egyben magabiztosságot nyújt használójának abban, hogy ezt a tudást kamatoztathassa bármilyen angol szöveg hallatán vagy bármely anyanyelvi beszélővel való beszélgetés alkalmával.

A program különösen előnyös sajátosságai:

▶ Hiteles videofelvételeken és élő beszédeken alapuló tananyag. ▶ Világhírű személyiségek beszélnek érdekfeszítő témákról. ▶ Brit és amerikai, valamint nem anyanyelviek által beszélt angol nyelven. ▶ Nehézségi szintenként osztályozott oktatási anyag. ▶ Szöveghallgatási, szövegírási, szókészlet bővítési, nyelvtan- és kiejtési gyakorlatok. ▶ Szavak, kifejezések, mondatok fordítása magyarra. ▶ Részletes angol-magyar szótár a CD-n használt nyelvi anyagról. ▶ Tanári segédlet. ▶ Az elhangzó anyag teljes szövegkönyve és annak magyar fordítása.

Az ***ENGLISH IN ACTION*** a ***LANGMaster*** sorozat új témagyűjteménye, amelyet középhaladó és haladó szinten angolul tanulók számára készítettek. Az alapvető tanulási módszer az önálló, világhírű személyiségekkel készült interjúkat tartalmazó videó felvételek megtekintésén alapuló munka, mely az élő beszélt nyelv jobb megértését tűzte ki célul. ▶ A ***VILÁGHÍRŰ ÍRÓK*** címszó alatt például olyan hírességekkel tanulhat együtt, mint: Stephen King, Jackie Collins, Jeffrey Archer és Jung Chang. ▶ Az ***ÜZLETEMBEREK ÉS POLITIKUSOK*** címszó alatt például olyan hírességekkel tanulhat együtt, mint: BillClinton, Margaret Thatcher, Bill Gates, Benazir Bhutto és Peter Sutherland. ▶ A ***FILMCSILLAGOK*** címszó alatt például olyan hírességekkel tanulhat együtt, mint: Kim Basinger, Nicolas Cage, Helena Bonham-Carter, Tom Hanks és Ralph Fiennes. ▶ A ***POPSZTÁROK*** címszó alatt például olyan hírességekkel tanulhat együtt, mint: Joe Cocker, a Genesis, Mark Knopfler és Roger Taylor a Queen-ből. ▶ A ***Tanuljunk angolul világsztárokkal!*** c. PAKK mind a négy címet tartalmazza.

Az ENGLISH IN ACTION ajánlott mindenkinek, aki magas szinten szeretné elsajátítani az élő, beszélt angol nyelvet és még szórakoztató is lesz a munka.

TÖBBNYELVŰ KIADVÁNY

SKY News

PC CD-ROM

epa Electronic Publishing Association LLC

MACMILLAN HEINEMANN English Language Teaching

CYBERSTONE ENTERTAINMENT

Viszonteladók jelentkezését várjuk!

Forgalomba hozza: Automex Kft.

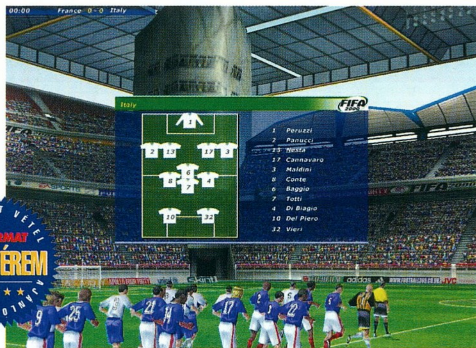
Automex Kft. • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
1077 Budapest, Wesselényi u. 21. • Tel.: 461-5700 • Fax: 461-5799
Postai utánvét: 1410 Pf. 185 • Tel.: 461-5767

Automex multimedia

FIFA 2000

Nemsokára itt a karácsony, ami a sok ajándék mellett azt is jelenti, hogy itt az idő egy újabb futballfesztiválra az Electronic Artsnál. De vajon túl lehet-e szárnyalni a legjobbat?





Minden stadion szépen ki van dolgozva, a fényforrások is különböző szögben világítják meg az eseményeket. Bevágások mutatják a leglátványosabb jeleneteket a legjobb beállításokból.

Nos, a dolog kezd egy kicsit butasággá válni. Ha a Tomb Raider vagy a Quake legutolsó részeinek újdonságairól kellene írnunk, akkor nem lenne semmi gond. De ez nem így van a FIFA-játékokkal. Amióta az Electronic Arts magasra tette a mércét a labdajátékok között, azóta egyre kevesebb újdonságot lehet egy-egy játékról elmondani.

A legnagyobb baj az, hogy a FIFA-játékok nem egymás folytatásai, hanem csak az előző felújításai, javításai. Mindegyik bepróbálkozik valamilyen új irányítási rendszerrel, hozzátesznek néhány grafikai újítást és megpróbálnak egyre nagyobb sztárokat megszerezni a zene megírásához. De akárhonnan is nézzük a dolgot, akkor is csak egy futballszimulációt kapunk, és mindegyik hasonlít az előző évben látottra. Ez nem csak azt jelenti, hogy hasonló funkciókat és lehetőségeket kapunk, de azt is garantálja, hogy a játék menete legalább annyira briliáns lesz, mint az előzőé.

Úri muri

Újra itt van... A FIFA 2000 ötvözi a ragyogó 3D grafikát és a realisztikus focijátékot. A többgombos és a helyzetfüggő kezelés széles skáláját nyitja meg a támadó és a védekező játéknak egyaránt. A majdnem automatikus cselezés és célzás lehetővé teszi, hogy a pixel pontosságú passzolás és lövés helyett a csapatjátékra és az időzítésre koncentrálhasson a játékos.

Ez a módszer rettentő messze van a legendás Sensible Soccer szabadságától, de az egyszerűbb rendszer működésképtelen, ha a látótéren kívüli játékosoknak szeretnénk passzolni, vagy csak olyan nézőpontot kiválasztani, amiben a labda és a játékos is élethűen mozog. Amellett a korai FIFA-játékokkal ellentétben itt nincs olyan érzése az embernek, hogy előre megírt forgatókönyv szerint játszanak a játékosai. Sokkal inkább a válogatott irányítási metódusoknak köszönhetően valami olyan irányvonal került bele, ami az üsd-ahol-éred játékokhoz hasonlítható.

Az előre digitalizált mozgások között egyre több a csontrepesztő ütközés is.

A játékot az alapgombok (passzolás, kapáslövés, lövés) használatával is lehet játszani, ha bízik az ember a szerencséjében. Valóban, ha minden csapattagot egyszerre irányítasz és sokat nyomkodod a szóköz billentyűt, akkor még meg is nyerhetsz néhány meccset. Az igazán sikeres játékhoz azonban meg kell ismerkednünk az extra irányítási lehetőségekkel is. Ezek emelik ki a FIFA-játékokat a riválisai közül.

Jöjjenek az újdonságok. Először is jöjjön a kozmetikázás, a játékosok szikár és izmos emberi alakot öltöttek, a különböző hajszínek és hajformák, a 3D-ben megformázott és animált arcok mind ezt támasztják alá. Még emberibbé teszi a játékosokat, hogy követik fejükkel a labda mozgását, illetve alapvető emberi érzelmeket is képesek kifejezni. Ahogy a FIFA 99-ben is, a játékosok szinte azonnal reagálnak az eseményekre, még akkor is, ha éppen animáció közben vagyunk. Az előre digitalizált mozgások között egyre több a csontrepesztő ütközés is. Mindez valami hihetetlen fizikai ábrázolását adja ennek a sportnak, a programba épített mesterséges intelligencia végig igyekszik a játékosokat minél realisztikusabban megjeleníteni.

Az irányítás több lehetőséget nyit meg a játékosok előtt, van védekezési opció és a passzolási mutatók is hozzájárulnak ahhoz, hogy a 3D-s játék még intuitívabbá válhasson. Ha eddig még nem volt nyolc- vagy hatgombos gamepaded otthon, akkor most rá fogsz jönni arra, hogy itt az ideje vásárolni egyet. Valójában egy ilyen játékvezérlő minden mostanában megjelenő futballjáték elengedhetetlen kelléke, de a FIFA nyújtja mind közül a legjobbat a helyzetérzékeny reagálásokkal és gombkombinációkkal elérhető combókkal. Fejelés, becsúszás, passzolás, lövés, szerelés, mind-mind a díszes lábjátékot példázza. Egy jó gamepaden pedig lehetőségünk van az extra funkciók beprogramozására is, például a taktikai utasítások és egyéb játék közbeni parancsok kiadását is hozzárendelhetjük egy-egy gombhoz. Ez az azonnal irányítható játékrendszer teszi a FIFA 2000-et a legjobb fociprogrammá.

Magas labda

Végezetül ott vannak az új menüpontok és adatok. A FIFA 2000-ben megtalálhatjuk a világ 15 legjobb ligáját (jobb is, ha az ember az olasz A csoportban játszik, mint a világbajnoki versenyben), az összes és még néhány plusz csapatot, ami ezekben a ligákban játszik. A játékidények egymásutánisága is valósághű lett, találkozhatunk reklámokkal, eltiltásokkal, játékosok adás-vételével, liga és kupamérkőzésekkel és akkor mentünk játékállást, amikor csak akarunk. A statisztikák nagyon széles körét tekinthetjük meg a kortárs csapatokról, beleértve minden idők legjobb tízes listáját, amit a játék szokásos kommen-

A sztori

A régi időkben a *FIFA*-játékokat szinte vödörből árulták. Ami akkoriban még helyénvaló is volt, hiszen elég gyengécske darabok voltak ezek, de mégsem ez volt a legegészségesebb állapot. Néhány évvel ezelőtt egy új fajtája jelent meg a *FIFA*-játékoknak, ami már jó volt. Nemcsak egyszerűen jó, hanem mérföldkővé vált a sportszimulációk terén. Azóta az EA néhány újabb verziót is megjelentetett, kockáztatva a kritikát, amiért elég sűrűn tette ezt, de mindegyik egyre jobb lett. Szükségtelen is mondani, az EA nem passzolta el a labdát ezzel az utolsóval sem.



Lenyűgöző a csapatok sokasága, ráadásul a játékosokról szóló információk is megfelelnek a valóságnak, és van egy csomó eddig ismeretlen statisztikai adat is.



Habár a legjobb képeket a közeli álló kamerák adják, mégis ez az a nézőpont, amit a legtöbbször használ az ember.



Ahogy a *FIFA*-sorozatnál már megszokhattuk, az ismétlések során teljesen szabadon változtathatjuk a térben a nézőpontot, így minden apró részletet megfigyelhetünk.

Gólarány









A *FIFA* visszatért és jobb mint valaha. A lehetőség, hogy befolyásoljuk játék közben is a stratégiánkat, igazán nagy különbség. Az új védekezési funkciók nagyon érdekfeszítővé teszik a cselezést és az ellentámadásokat. A továbbfejlesztett látványba már olyan is belefér, mint az arcok változása.

Az egyéb grafikai újítások között megtaláljuk a különböző fajú emberek sokkal jobb megjelenítését (néger, kínai) és egy egész tisztességes próbálkozást a tömeg visszaadására. Természetesen a tömeg azért időnként ismétlődik, de legalább érzékelhető és már animált is.

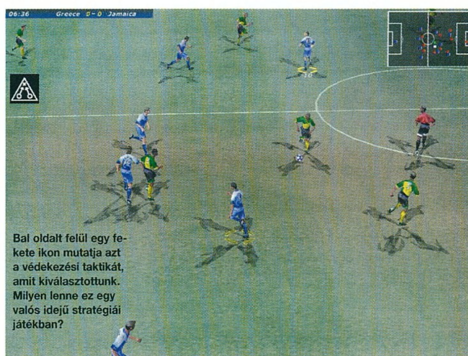
Most már lehetővé tették számunkra, hogy a kamerák beállításait is megváltoztassuk, bármelyik kamerának megváltoztathatjuk a nagyítását és az irányát is. Ez azt jelenti, hogy bármilyen nézőpontból játszhat az ember, a leglátványosabbtól kezdve a legpraktikusabbig.

Sajnálatos módon, még a fejlesztések ellenére is nagyon hasonlít az elődeire. A zöldfülűek szeretni fogják, de akiknek már megvan az előző két rész, azok már nem biztos, hogy megveszik. Amíg mi ezen töprengünk, addig a 3D programozók igazán megtanulhatnának már egy tisztességes árnyékhatást létrehozni!

Igazán bunkóság lenne egy ilyen tökéletes alapokra épülő mesteri szimulációt kritizálni.

tátora, John Motson állít össze nekünk. Az ő képességei leginkább Vitray Tamáséval vetekszenek, esetleg Knézy Jenőével. A kommentár időnként hibás ugyan, de legalább megteremti a játék megfelelő légkörét, ráadásul a speciális effektekkel együtt valóban visszaadja a játék igazi ízét.

Ne felejtsük ki a hangokat és a zenét se. Ezért már érdemes megvenni a játékot, hiszen Robbie Williams és az Apollo 440 hallható a támadások alatt. Röviden, mindez majdnem tökéletes prezentációja kedvenc játékunknak. Tulajdonképpen a legtöbb játékos egyetlen problémája a FIFA 2000-rel az lehet, hogy már a legutolsó kiadás is bőven megérdemelte az első helyet. Igazán bunkóság lenne egy ilyen tökéletes alapokra épülő mesteri szimulációt kritizálni. A FIFA 2000 jobban játszható, jobban néz ki és több lehetőséget kínál a hosszú távon is játszani vágyóknak. Egy kis matematikával könnyen igazolható, hogy az eredeti siker forgatókönyve, plusz a most megjelent ügyes újítások egyenlők egy fantasztikus játékkal. Hogy ezek után a FIFA-sorozat vajon hová fejlődhet? Nos, ezt 12 hónapon belül megtudjuk. Egyeztessük óráinkat! *PCF*



Bal oldalt felül egy fekete ikon mutatja azt a védekezési taktikát, amit kiválasztottunk. Milyen lenne ez egy valós idejű stratégiai játékban?

FIFA 2000
9 900 Ft

Electronic Arts — (1) 351 3078
www.ea.com
Ha csak úgy: P166, 16Mb, 50Mb merevlemez
Ha tényleg: P200, 32Mb RAM, 3D gyorsító

Napló	
FIFA 2000	
FIFA 99	89%
World League Soccer	88%
International Football 2000	83%
VIVA Football	61%

Pro és kontra
- ✓ Nagyszerű irányítás
- ✓ Több csapat
- ✓ Szép grafika
- ✓ Jó zene
- ✗ Még mindig olyan, mint az eddigiek

Vélemény
90%



A feleségek kedvence, Robbie Williams nemcsak a zene elkészítésében segédkezett, de egyes mozgások digitalizálásában is. Úgy látszik, a focisták nem tudnak zenélni.



Az időjárás is aktív része a játéknak, bár megirigyelhetné a jó öreg *FIFA 97*-ben látottakat. Itt egy meccs, tipikus brit nyári időben.

Pharaoh

Cleopatra's favourite cat, tüpp-tüpp, tüpp-tüpp... Nem, ez nem a 80-es évek eleje és nem a Spin Doctors – az Egyiptomi Birodalomról van szó. Nem, ez nem a 80-es évek eleje, bébi.

AJÁNLOTT VÉTEL PC FORMAT ARANYÉREM

A GIZAI PIRAMISOK: AZ ÓKORI VILÁG egyik csodája; ősi, titokzatos építmények az Egyiptomi Birodalom korából, melyek a túlvilági élet örökkévalóságnak szánt szimbólumaiként épültek. Tekints rájuk tisztelettel, és tedd fel a kérdést, miként már oly sokan előtted, hogyan voltak képesek az egyiptomiak primitív eszközeikkel ilyen hatalmas építményeket létrehozni.

Hát, igazából elég sima ügy volt: egyrészt majdnem korlátlan számú rabszolgával, másrészt több száz-, ha nem ezerévnyi szabadidővel rendelkeztek. Kemény munka + rengeteg idő = nagy épületek. Bumm.

A Pharaoh-ban mindezt te is megtapasztalhatod. Minden szinten ugyanaz a cél, felépíteni egy működő várost, amelyik megfelel bizonyos követelményeknek, ami lehet a népesség, jó minősítés a többi Királysággal összehasonlítva, vagy egy hatalmas emlékmű felépítése, például egy igazán impozáns piramisé.

Első a házépítés – ki kell jelölni néhány házhelyet, és hamarosan meg is indul a bevándorlók áradata. A házakhoz és az egyéb épületek többségéhez is bekötőutat kell építeni, ez tehát a következő feladat, amit azonnal követ az élelmezés. Sokféle lehetséges táplálékforrás adódik, a helyszín sajátosságaitól függően (erről később), de akármit is eszik a nép, először tárolókat kell építeni, hogy legyen hova tenni a mannát. Az utolsó lépés a bazár felépítése, innen osztják szét a kereskedők az ételt és az egyéb árucikkeket a lakosságnak.

A szomjúság nagy úr

A megfelelő vízellátás elengedhetetlen, ha azt akarjuk, hogy épületeink egy kicsit is fejlettebbek legyenek a létező legprimitívebbnél. Sajnos Egyiptom száraz, aszályos sivatagai nem dúskálnak a vízben; vízügyi berendezéseket csak ott építhetünk, ahol fű nő, általában valamilyen vízlelőhely mellett. Kisebb kutakat bárhol létesíthetünk, de ezek csökkentik a környék vonzerejét.

A száraz éghajlat a tüzeknek is kedvez, tehát tűzoltóságokat sem árt telepíteni – no meg épületkarbantartó-állomásokat, ha nem akarjuk, hogy a házak néhány év után simán összedőljenek. Ööö... Ha az egyiptomi piramisok egészen napjainkig kitartottak, hogyhogy nem tudtak olyan házakat építeni, amik kibírják egy-két évnél hosszabb ideig? Hmm.

Sétálunk, sétálunk...

Hasonlóan a Caesar 3-hoz, a Pharaoh-ban is sétálgató figurákkal oldották meg a különböző szolgáltató épületek hatékonyságának nyomon követését. Minden ilyen épület kiküld egy embert, aki végigsétál az utcákon, és amelyik ház előtt elhalad, annak lakói automatikusan részesülnek az adott tevékenység áldásaiból. A szolgáltató épület és a lakóházak konkrét elhelyezkedése nem számít – ha a sétáló figura nem talál utat vagy visszafordul, mielőtt elérné az adott területet, a ház lakói hiányt szenvednek.

Különös, de érdekes rendszer, amely nem kevés kavarodást és dühöngést okozott a Caesar 3-ban, főleg akkor, ha a sétálgatók minden ok nélkül teljesen megjósolhatatlan irányba indultak el. Szerencsére a Pharaoh-ban javították a dolgon.

Először is sokat fejlesztettek a figurákat irányító mesterséges intelligencián, tehát a kereskedők tényleg egyenesen a legközelebbi raktárba mennek, nem tesznek mérföldes kitérőket, és pont azt vásárolják,

Háború homokban és vízen

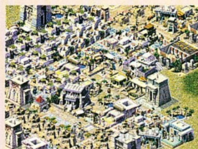

A hadseregek gyalogságból és íjászokból állnak. Mindkettőhöz szükség van egy erődre, toborzókra és általában fegyverkészítőkre is. Több formáció, kilencféle ellenség.


A hadviselést kiterjesztették a tengerekre is. Szükség lesz egy hadikikötőre, hogy elbánhassunk a tengerről érkező hódítókkal – megcsáklyázhatjuk hajóikat, vagy tüzes nyilakkal felgyújthatjuk őket.


A Világtérképen láthatjuk a közeledő ellenfeleket, néha pedig a Királyság más városai kérnek tőlünk segélycsapatokat.

A sztori

Ez a játék az elmúlt évben megjelent, látványos *Caesar 3* folytatása, vagyis inkább az előzménye. Magunk mögött (vagyis előtt) hagyva a Római Birodalmat, több száz évvel lépünk vissza az időben, kb. az i.e. 2900 és 700 közötti időszakba – az Egyiptomi Ó-, Közép- és Újbirodalom korszakába. Mint mindegyik *Caesar*-játék, a *Pharaoh* is városépítő-szimulátor, a *SimCity* vonulatból, bár sokkal részletesebb és bensőségesebb, mint a műfajalapító kivénhedt csataló.



Hasonlóan a *Caesar 3*-hoz, a *Pharaoh*-ban is létfontosságú a várostervezés a sétálgatós rendszer miatt.

Az egyiptomiak nem piszmogtak, ha emlékművekről volt szó, és a játékon se vehetők észre ennek jelei.

amire szükség van. Új elem az útlezáró is. Ezzel az okos kis eszközzel bárhol lezárhatjuk az utat, a sétálgatók pedig egyszerűen visszafordulnak a sorompónál. A lezárók ésszerű használatával városunkat, vagy annak részeit kezelhető egységekre oszthatjuk.

Egy szegény egyiptomi panaszai

Elsődleges fontosságú a foglalkoztatási helyzet is. Szerencsére a legtöbb városlakó azonnal el tud helyezkedni azokban az iparágakban, melyek pont a mindennapi életükhöz szükséges dolgokat termelik meg. A fejlődéshez az egyes házaknak egyre több és több mindenre van szükségük: fazekasárura, sörre, iskolákra, szórakozásra, például zsonglőrökre és zenészekre, egészségügyi ellátásra stb.

A legtöbb áru elkészítése két-három lépcsős folyamat. A cserépedény-gyártáshoz például szükség van egy vízmenti agyagbányára és egy fazekasműhelyre. A sörhöz kell egy árpatermelő és egy sörfőzőüzem. Az iskolákhoz és a könyvtárakhoz elengedhetetlen egy nádvágó és egy papiruszkészítő. A megtermelt javak mindegyikéhez szükség van raktárakra, ahol tárolni lehet a késztermékeket.

Ahogy mindenki sejtheti, roppant fontos szert tenni egy jó bevételi forrásra. Adóztatni könnyű – ahogy a házak fejlődnek, a lakosok egyre több adót fizetnek, de csak akkor, ha elég adószedő járja az utcákat, és rendelkezünk egy palotával a befolyt jövedelem tárolására.

Amikor az istenek a fejünkre esnek

Igazán nagy bevételekre mégis a kereskedelemből lehet szert tenni. A legtöbb küldetésben szárazföldi vagy tengeri kereskedelmi utakat nyithatunk a közeli városokhoz a Világtérképen keresztül (az utóbbihoz persze építeni kell egy kikötőt). Ezután már importálhatjuk a szükséges javakat, amiket az adott helyszínen nem lehet megtermelni, vagy exportálhatjuk a műhelyeink által előállított felesleget.

Mostohább körülmények között néha a kereskedőutakon keresztül kell beszereznünk a túléléshez szükséges élelmet, de azért általában más módszerekkel is megoldható ez a feladat. Vadászaink lemészárolhatják a helyi állatvilágot, néhol pedig kihasználhatjuk a Nílus áldásait azzal, hogy farmokat építünk a termékeny ártérben. ▶

A piramisépítés rejtelmei

Hát, Róma sem egy nap alatt épült fel. Ja bocs, ez az előző játék volt. Szóval műemléket építeni nem könnyű dolog – de nem is ez a lényege.



① Ha az ember talál egy megfelelő nagyságú területet, és bekötötte az úthálózatba, a munkások nekiállnak megtisztítani a terepet. Aztán lerakják az alapkövet és elkezdik kiásni az alapot... lassacskán.



② Az árkot megtöltik vízzel, hogy megnézzék, vízszintes-e, aztán leeresztik a vizet. Ezután kőtörmelékkel töltik fel az alapárkot és az egész területet.

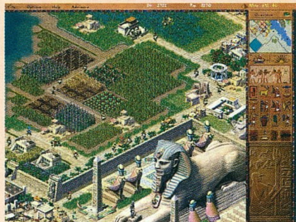


③ Végül megkezdődik a valódi építkezés. Rengeteg gránit- és mészkőbányára, tárolóhelyre, és több légiónyi munkásra lesz szükség.



④ Kőre kő és napra nap, amíg néhány száz év múlva el nem készül a piramis, a világ Egyik Csodája.

Istenek és szörnyek



Az emlékművek. Talán a legnagyszerűbb jutalom, amit városépítős program valaha is kínált. Nemcsak olyan hatalmasak, hogy a város többi része eltörpül mellettük, de tényleg jól is néznek ki. Ráadásul annyi időbe és erőfeszítésbe kerül a felépítésük, hogy az ember igazán büszke lehet a végeredményre.



Fantasztikus grafika és zene. A *Pharaoh*, hasonlóan a *SimCity 3000*-hez, lemond a valódi 3D-s megjelenítésről a bitmapes sprite-ok kedvéért. Ennek megvannak a hátulütői – például a térkép forgatásánál sem látszik a házak másik oldala –, de így garantált a részletgazdag grafika és animáció.



Ártéri földművelés. A *Pharaoh*-ban csavartak egyet az unalomig megszokott táplálékszerzési módszeren azzal, hogy az ember általában teljesen ki van szolgáltatva a Nílus szeszélyeinek. Csak akkor szembeötlő ez, ha tönkremegy a termés – mindenesetre még egy szinttel bonyolítja a gazdálkodást.



Útelzárók. Hurrá! A *Pharaoh* ugyanazt a sétálgatós rendszert alkalmazza, mint a *Caesar 3*. A baj az, hogy a munkások gyakran elcsatangolnak arra, ahol semmi szükség rájuk, míg a város többi része hiányt szenved. Az útelzárókkal le lehet zárni a nemkívánatos irányokat; még nem tökéletes, de sokkal jobb, mint régebben.



A háború. A *Caesar 3*-hoz képest sokat javult és bővült ez a funkció, több opciót és nagyobb ellenőrzési lehetőséget biztosítva csapataink felett. Ha valaki mégsem boldogul a harccal, el is kerülheti, vagy legalábbis minimalizálhatja békés tartományok kiválasztásával.



A háború. Vannak örök elégedetlenkedők, akik kétségtelenül színtelennek, leegyszerűsítőnek és triviálisnak tartják a *Pharaoh* harci részeit. Nem szabad azonban elfelejteni, hogy ez nem az *Age of Empires 2*; a harc csak egy a játék összetevői közül, nem pedig a végcél.

► Ezek az ártéri farmok nagyon hasonlítanak a többire, azt leszámítva, hogy évente néhány hónapra elönti őket az ár. Bár annyira nem játszanak jelentős szerepet, mint ahogy azt a játék fejlesztői állítják, néhány érdekes részlettel mindenképpen gazdagítják a földművelést.

Először is létfontosságú, hogy legyen elég hely a tárolókban – ha nincs, kárba vész az egész évi termés. Fontos az is, hogy a szállítómunkások időben elhagyják az árteret, különben egyszerűen elmossa őket a Nílus – értékes rakományukkal együtt.

Az ártéri földművelés leginkább mégis az istenek kedélyállapotától és kegyelmétől függ. Idegesítsd csak fel Oziriszt (a földművelés istenét), ő majd gondoskodik arról, hogy jövőre ne legyen mit aratni. A játékban öt isten van, bár nem minden küldetésben jelenik meg mind az öt – minden városnak van egy védőistene, akit érdemes minél jobb hangulatban tartani, plusz néhány helyi isten.

Minden isten hatással van a város életének valamelyik oldalára, hogy jó vagy rossz hatással-e, az attól függ, hogyan bánik velük a játékos. Ha az ember elég templomot és egyéb vallási épületet alkot, és néha megereszt egy fesztivált, általában nyugton maradnak.

A Pharaoh építkezéseinek fő célja – és ez valószínűleg a legnagyobb újítás a Caesar 3-hoz képest –, hogy minél több emlékművet emeljünk. A paletta széles, a gyorsan és könnyen elkészíthető obeliszkektől a téglából épülő masztabákon át (ez egy sírféleség) a piramisokig, piramisegyüttesekig, sőt szfinxekig terjed – ez utóbbiakat, csakúgy, mint a valódit, egyetlen sziklából faragják ki.

Síremlék kilátással

Az egyiptomiak nem piszmogtak, ha emlékművekről volt szó, és a játékon se vehetők észre ennek jelei. Iszonyúan szilárd, zökkenőmentesen működő gazdaságra van szükségünk ahhoz, hogy egyáltalán elkezdhessünk gondolkodni egy emlékmű felépítésén. Éppen úgy, mint a valóságban, itt sem piskóta felépíteni egy ilyet.

Többféle építőműhelyre, rengeteg munkáskézre, a munkásoknak lakhelyre, nyersanyagra és szó szerint több száz (játék-) évre van szükség egy emlékmű felépítéséhez. A végeredmény viszont megéri az erőfeszítéseket. A városra tekintő piramis vagy szfinx látványától – tényleg marha nagyok – elszorul az ember szeme és könnybe lábad a torka, és tudja, hogy most tényleg megtette, amit megkövetelt a haza.

A kábító saláta

A Pharaoh-val kapcsolatban az egyik legnyilvánvalóbb kifogás az lehet, hogy túlságosan hasonlít a Caesar 3-ra, ami bizonyos mértékben igaz is. A gazdaság felépítése ugyanaz; a harci rész, bár egy keveset fejlesztettek rajta, még mindig túl primitív; az építkezés, a kereskedelem, a sétálgató lakosok, nem sok minden változott.

De ha valaki ilyet mond, az olyan, mintha kijelentené, hogy a Quake 3: Arena túlságosan hasonlít a Quake 2-re, mert abban is lőni kell. Ahelyett, hogy megpróbálták volna teljesen újraértelmezni a választott műfajt, az Impressions fejlesztői finomították, felturbózták és helyenként ügyesen megigazgatták az eredeti koncepciót, hogy előállhassanak egy fantasztikusan újrafogalmazott, hihetetlenül élvezetes játékkal.

Ha valaki nem volt odáig a Caesar 3-tól, nem valószínű, hogy a Pharaoh megváltoztatná a véleményét. A Caesar 3 is jó játék volt, tévedés ne essék, de az öt nehézségi fok hozzáadása valóságos áldásnak bizonyul. Minden szinten folyamatosan ügyelni kell a városépítés részleteire és a lassú terjeszkedésre – próbálj csak meg gyorsan terjeszkedni minden irányba, biztosított a gyors és megalázó vereség. A 38 küldetés – melyek három korszakon ívelnek át – és a 12 különálló térkép több, mint elég ahhoz, hogy hosszú időre ellásson játszanivalóval, ráadásul a közeljövőre ígért térkép- és küldetésszerkesztő valószínűleg tovább fokozza az élvezeteket.

A vadonban bolyongás évei után az Impressions úgy tűnik, megtalálta az ígéret földjét. Azt a birodalmat, ahol intelligens, izgalmas, hajnali-kettőig-abbasem-hagyod típusú, tankroham- és rakétakilövőmentes játékok teremnek. Bár csak ott lehetnél? **PCF**

Pharaoh
10 900 Ft

F Havas Interactive / N-TEK
I www.pharaoh1.com T (1) 262 2309
Ha csak úgy: P133, 32Mb, 300Mb hely
Ha tényleg: PII, 64Mb

Napló	
Pharaoh	
Settlers 3	**87%**
Civ: Call to Power	**85%**
Caesar 3	**84%**
SimCity 3000	**80%**

Pro és kontra

✓ Az emlékműépítés király(i)
✓ Nagyon addiktív
✓ Sokáig játszható
✓ Szuper hanghatások
✗ Nem sokban más, mint a Caesar 3

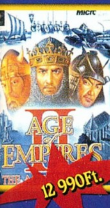
Vélemény

90%

VIRTUAL WORLD

CREDIT KÖZPONT

Braveheart	9 880 Ft.
Drakan	9 880 Ft.
Falcon 4.0	8 980 Ft.
NHL 2000	9 880 Ft.
Panzer General 3D	9 880 Ft.
Shadow Company	8 880 Ft.
Seven Kingdoms 2	8 880 Ft.
Rayman 2	5 990 Ft.
OKTATO/ISMERET PROGRAMOK	
Mo.Nemzeti Parkjai	3 990 Ft.
Manó sorozat	4 990 Ft.
Lopva Angolul	4 990 Ft.
ClipDIC-PICDIC	3 990 Ft.
Ablak-Zsiráf	4 880 Ft.
A Tudás vára	4 880 Ft.











ÚJ ÜZLETÜNK

A WESTEND CITY CENTERBEN

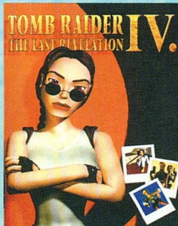
AKCIÓK



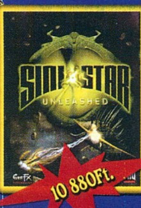
DIABLO

1990 Ft.

TOMB RAIDER 4

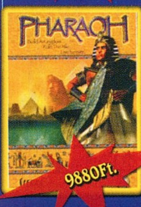


8880Ft.









KELLEMES KARÁCSONYT ÉS BOLDOG ÚJ ÉVET MINDENKINEK!

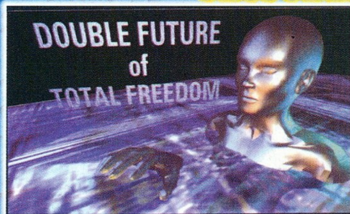




CREDIT KÁRTYA

A klubtagsági rendszer elönyei:
- havonta értesítést kap friss árainkról ,akcióinkról
- udvarias és szakmailag felkészített eladók várják
- elörendelheti a még meg nem jelent játékokat
- olcsóbban juthat hozzá várva-várt játékához
- garantáltan a legolcsóbban vásárolhat
- három boltban veheti igénybe kedvezményeit
- minden vásárláskor ajándékkal kedveskedünk
- telefonon keresztül bonyolíthatja megrendeléseit
- a kártya 4020 -ig felhasználható

CREDITTEL OLCSÓBBAN



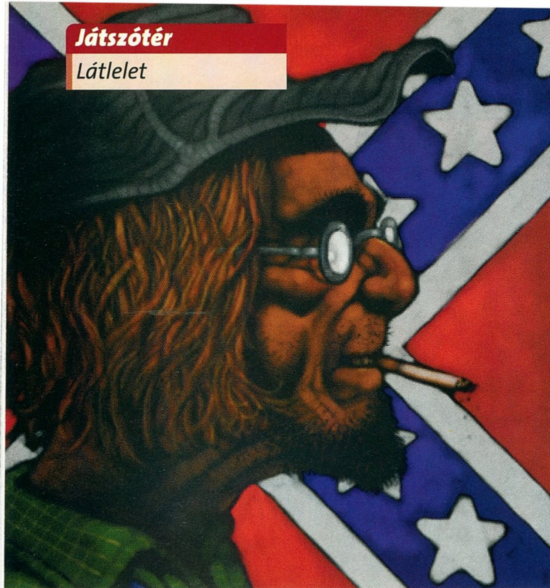
áraink mindhárom üzletünkben érvényesek és az ÁFA-t tartalmazzák

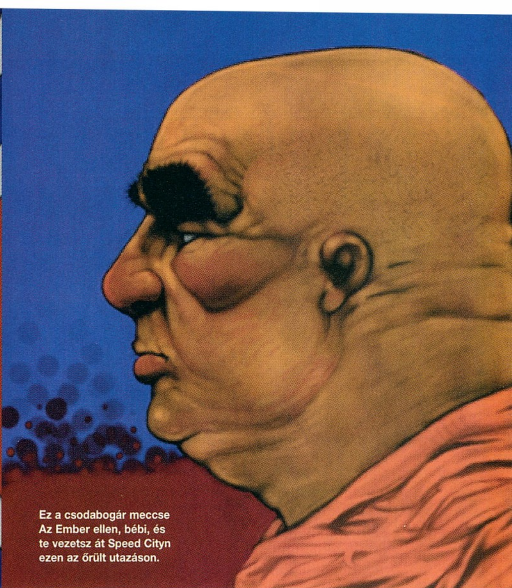
ÜZLETEINK

1. Mammut üzletház
   H-1022 Bp. Lövöház u. 2.-4.
   Tel.: 348-81-41
2. Westend City Center
   H-1062 Bp. Váci út 3.
   Lechner Ödön sétány 7.
   Tel.: 238-70-75
3. Alfa CD Center
   H-1148 Bp. Örs Vezér tere
   Tel.: 222-23-50

POSTAI CSOMAGKÜLDÉS

345-81-18





Ez a csodabogár meccse Az Ember ellen, bébi, és te vezetsz át Speed Cityn ezen az őrült utazáson.

GTA2

A vitatott, de briliáns Grand Theft Auto második része mintha alig hozna újdonságot, de az autólopás és a magas emberáldozatok világában az apró részletek számítanak.

Talán azt gondolod, hogy a Grand Theft Auto kibocsátásával a DMA Design vezette be a törvényszegés fogalmát, vagy legalábbis ludas abban, hogy hanyatló társadalmunkban egyre többen választják ezt az utat. A politikusok, a sajtó és az érintett szülők visszariadtak egy olyan játéktól, amely arról szól, hogy milyen is a jó bűnöző, milyen jólesik egy kis hidegvérű gyilkolás, nem beszélve a narkóról, prostikról és egyéb, szigorúan felnőtt témákról.



Azt nem nagyon vették figyelembe, hogy a játék ebben a műfajban igen kiváló, ráadásul Hollywood már évtizedek óta ugyanebből a szemszögből mutatja be a dolgokat.

Talán, de csak talán, most mindenki a játékra magára tud fókuszálni. És milyen ragyogóan kidolgozott kis csibész ez! A három városi területen teljesíthető 75 küldetés – ami céltalan bolyongásnak vagy szervezett utazásnak is tűnhet – a napjainkban ritka, hatalmas játékterű játékok közé emelheti a GTA2-t, ahol közlekedhetsz gyalog, vagy akár autóval. Kocsit pedig szerezhetsz a megbízóidtól, vagy ha kedved szottyan, megfújsz egyet.

Kezdetnek ott van három rivális banda mind a három városi területen. Tisztelnek is valamennyire. Ha pocskondiázod az egyik banda tagjait, az nem túl egészséges, de a többi banda annál többre fog értékelni. Ha munkát szerzel egy bandának, akkor az ő szemükben nősz, de a többieket bosszantani fogja. Ha a zsaruk elkapnak munka közben, az még nem olyan vészes, csak akkor kezdenek kételkedni benned a többiek, amikor hipp-hopp kiengednek.

A sztori

Ismét vár a bűntettek világa. Mint ahogyan az elődje, a *GTA2* is egy egész várost szimulál, életre keltve az utakat valósághű járműforgalommal és gyalogosokkal, olyan mint egy elfajzottaknak való nagy Lego-készlet. Bűnözőbandák nyomulnak a metropolisz sikátoraiban, kapsz egy telefonhívást, és már nyakig benne vagy a következő küldetésben. A *GTA2* tele van kerékcsikorgással, autólopással, tűzharccal és nagyon dögös számokkal.



Bár a *GTA2* túlságosan is az elődje nyomdokaiban jár, azért nagyon jó.

Ez banda hanta

Szóval rögtön három út áll előtted: több, mint jó eséllyel lehetsz egyből az egyik banda tagja, vagy maradhatsz pártatlan, ha tudsz, óvatosan egyensúlyozva a három banda között, vagy akár dolgozhatsz egy darabig az egyiknek, amíg meg nem unod, és úgy nem döntesz, hogy inkább becsapod. Hogy hogyan emelkedsz fel az alvilágban, az rajtad áll.

De nem is muszáj törődnöd ezzel a bandaháború-dologgal. A GTA2 olyan, mintha egy Matchbox-készlet kelt volna életre, noha jócskán 18 éven felülieknek. A pontozórendszerben vannak szorzók és speciális bónuszok is, például jutalmazzák a stílusos bűnözőket és a vakmerő vezetést is, míg a deathmatch és többjátékos módok meggyőznek arról, hogy gyilkolásban a GTA2 verhetetlen.

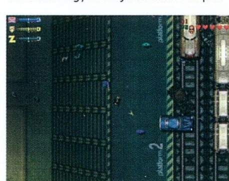


Néhány kocsinak van használható tartozéka, másokra pedig szörnyű fegyvereket is felszerelhetsz.

És mindezt egy olyan rendszer teszi lehetővé, ami a városi élet összes kritikus részét szimulálja. Kocsik töltik meg az utcákat, megállnak a lámpáknál, sorokat alkotnak, de az is előfordulhat, hogy otthagyja őket a vezetőjük, mert beragadtak egy dugóba vagy mert veszélyes lett a helyzet. A gyalogosok is fifikások, mindenre a saját szemszögükből reagálnak (például ha a kocsid egyenesen feléjük tart). Előfordulhat az is, hogy néhányan belekóstolnak a bűnözőéletbe, míg más bandatagok készek segíteni vagy megtámadni téged, az irántad érzett tiszteletüktől függően. És ott vannak a városi szolgálatok. A mentők felveszik a sérülteket, taxik, buszok és vonatok szállítják az Átlag Bélákat, és a rendőrség úgy viselkedik, mint egy ütős bűnüldöző osztag. Üldöznek, úttorlaszokat állítanak fel, bevonják az FBI-t és riasztják a Nemzeti Gárdát, ha fokozódik a helyzet. A GTA2 megmutatja, milyen az igazán kemény világ – vedd inkább kihívásnak, mint fenyegetésnek.

Ez mind nagyon szép, de vajon mi különbözteti meg ezt az új bűn-bulit a régi Grand Theft Auto-tól. Kezdeti benyomások alapján nagyon kevés, és első ránézésre talán túlságosan is beleillik a pénzvadász-sorozatok sémájába, ami egy olyan fejlesztőre nézve, mint a DMA Design, elég szomorú. Nézzük meg az eredeti játékot főbb vonalaiban, hogy lássuk, mi az újdonság, min csavartak egyet.

Míg az eredeti játékban csak egy bandának dolgozhattál, addig a mostani rész versengő csoportjai nagyon sok új kapcsolat kialakítására adnak lehetőséget, arról nem is beszélve, hogy most temérdek fegyverrel játszhatsz – a pisz-



A *GTA2*-re a szabadság a jellemző, azt is kiválaszthatod, hova akarsz parkolni.


A flipper-stílusú pénzgyűjtő rendszer tartalmaz bónuszokat, szorzókat, és sok titkos módja van az apró begyűjtésének.


Ha a bűnöző életmódot választod, a rendőrséggel való összetűzések elkerülhetetlenek. A kocsikat újra lehet festeni, de előbb le kell ráznod a zsarukat.


Az új fényeffektek tetszetősebbé tették a robbanásokat. És ha elrendezed a járműveket, mielőtt az egyiket felrobbantod, nagyszerű láncreakciókat lehet létrehozni.


Ha átversz egy bandát vagy belépsz a területükre, rögtön kevésbé tisztelnek, és már rendelheted is a koporsót.



A város néhány építménye, mint a daruk és kompresszorok, ténylegesen működnek, és létfontosságúak néhány küldetésben.

tolytól a rakétakilövőig és fegyverrel felszerelt kocsikig. A kocsik irányítása változatosabb lett, a padlógáztól az észrevehetően jobb sebességváltásig. A GTA2-ben már nemcsak a 90 fokos kanyarokat ismerik, ami azt jelenti, hogy ügyesebben kell forgatnod a kormányt, sőt a profibbak egy-egy zseniális kézifékes kanyarodást is bedobhatnak. A játékban sok olyan apróság akad, amitől a város életszerű lesz, például mazsolázhatsz a különféle autótípusok között, vagy akár beindíthatsz láncreakciós robbanást is. Ezek az elemek könnyen lehettek volna absztraktak és sterilek, ám mégis jól sikerültek.

Külcsín

Végül ott van a külcsín. Az első játék zenéje annyira fantasztikusan jó volt, hogy nehéz lenne azt mondani, a mostani annyival jobb lenne. Elegendő anynyi, hogy jó a több mint 60 percnyi muzsika. A DJ-átdolgozások és csengés-bongások olyan érzést keltenek, mintha a városban több rádióállomás is sugározna – minden kocsiban más és más állomás szolgáltatja a zenét. Látványilag szintén meglepő különbség van a két játék között. A grafika most barátságtalan megvilágításokat is alkalmaz, a kocsik jobban kivehetőek, a város részletesebben kidolgozott, valamint a vérengzések és robbantások is több színt kaptak. Ez mind nagyon szép, de nehéz lenne azt állítani, hogy nem vagyunk egy kicsit csalódottak.

A szögletes formák és az emberek egysíkú ábrázolása nem nagyon illik egy különben részletes város megjelenítéséhez. A rajzfilmszerű ábrázolás még hagyján, de ezt aztán sehova sem lehet besorolni. Az utcák nagy része egyforma, és a túl sok grafikus effekt csökkenti az igazán jó helyzetek hatását. A küldetéseket is elég snassz módon ismertetik, rikító szöveggel tűzdelve tele a képernyőt.

Rendben, egy olyan játéknak, mint a GTA2 nem kell olyan pengén kinéznie. Ilyen gazdag és változatos cselekményű játékhoz nem kell olyan grafika, mint a Driver-hez. De azért nem kellene enynyire elhanyagolni a látványt, mert az csak fokozza a hangulatot és az élményt, és a DMA nem igen állíthatja, hogy a kivitel nem fontos, amikor ennyi munkát fektettek a zenébe. Jó, de hagyjuk a panaszkodást, mert bár a GTA2 igen hasonlít az elődjére, és a kivitel sem mindig üti meg a mértéket, nagyon jó vele játszani. Míg más PC-s játékok tágítják a határokat, öszszekeverik a műfajokat és a hardver kapacitását súrolgatják, addig ez egy olyan játék, ami egyszerűen csak egy szerény kis világra koncentrál, de annak minden porcikáját szimulálja, és mindent kihoz belőle, amit csak lehet. Ezért nincs más választásod: kóstolj bele a bűnöző életbe. *PCF*


Szöksz a zsaruk elől, mire ők előállnak egy úttorlasszal. Csak úszd meg, és máris nyakadon vannak a kommandósok.

Törések és zúzások





✓ A *GTA2* aprólékos műgonddal kelti életre a város részeit. Ami először egy egyszerű útnak néz ki, amin bugyuta sofőrök cirkálnak fel-alá, arról hamarosan kiderül, hogy a vezetőknek igenis van céljuk és egyéni stílusuk. Ebben a városban a legegyszerűbb tett is megjósolhatatlan következményekkel járhat.

✓ Nem akarsz bajlódni a bandákkal és küldetésekkel? Semmi baj. Még mindig lehetsz ámokfutó, aki lekaszál boldog-boldogtalant, belehajt a boltok előtt parkoló kocsikba, amíg a rendőrség el nem kapja. Vagy miért nem vágsz át néhány szerencsétlen balekot? Elköthetsz akár egy taxit, tűzoltókocsit, vagy buszt, és űzhetsz (majdnem) becsületes mesterségeket is.





✓ Az eredeti játékban számos szint volt, egymást keresztező utakkal, de a *GTA2* ennél tovább lépett. Az épületek teljes 3D modellként működnek, azzal a lehetőséggel, hogy akár fel is lehet rájuk mászni, erőcsomagokat és telefonfülkéket lehet bemérni, és ott van a játék legelőnyösebb oldala: káoszt tudsz okozni a lenti utcákon.

✗ A *GTA2* fantasztikus játék, de nem lehetett volna grafikusan is élvezetesebb? A bűnözés, a karambolok és a gyilkolás örömtelibben nézne ki élesebb képekkel, míg a küldetések utasításai több bűnöző-mentalitást is kifejezhetnének, jobb kivitelben. És ha még napszakok is lennének...

GTA2

DMA Design/Rockstar Games
www.gta2.com
(1) 223 1500
Ha csak úgy: P200, 32Mb
Ha tényleg: P266, 64Mb, 3D gyorsító

Napló

GTA2	
Grand Theft Auto	90%
GTA London: 1969	89%
Driver	89%
Midtown Madness	79%

Pro és kontra

✓ Egy működő város
✓ Jobb a kocsik irányítása
✓ Kifinomult bűnök és elkövetők
✓ A zsaruk okosabbak
✗ Jobban is kinézhetne

Vélemény

90%

www.ntec.hu

CLOSE QUARTERS BATTLE

SWAT 3



STRATÉGIAI HARCI SZIMULÁTOR

2005, Los Angeles: te vagy a parancsnoka egy öt emberből álló csapatnak a SWAT 3: CLOSE QUARTER BATTLE-ben. Fel kell venned a harcot száznál is több válogatottan gonosz terroristával és bűnözővel, és mindezt a lehető legélethűbb, első személyű harci szimulációban.

A rendelkezésedre álló éleslövészeti fegyverraktárral valósághű SWAT haditaktikát vethetsz be az aprólékosan megformált háromdimenziós környezetben. A legkülönfélébb helyeken kerül sor ütközetre: a légi irányító toronyban, a Kínai Színházban, a Brentwood-i kastélyban, vagy akár az extravagáns Bel Aire Szállodában.

AI erős karakterét és a valódi SWAT-stratégiát kombináló SWAT 3 a létező legjobb harci élményt nyújtja a számodra.

MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL

N-TEC



220 perc párbeszéd és 20 lehetséges test a lélek számára – nem rövid kis kalandot ígér.

Nomad Soul



Ha egy játék többfajta műfajt próbál egyesíteni, rendszerint csak zavaros fejetlenség lesz belőle. A Quantic Dream mostani debütálása azonban megérte a három évi készülődést, igazi csemege.

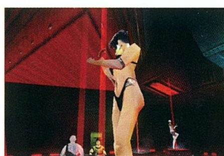
Várakozáson felül jól sikerült játékról számolhatunk be. Valószínűleg kellemes meglepetés érte azokat is, akik a Nomad Soul bukását jósolták meg jó előre. Valljuk csak be férfiasan, hányféle vádat hoztunk fel ellene. Egy olyan játékról van szó, amely nagy nyilvánosságot kapott a játékban szereplő David Bowie miatt. A sztár a hangját is kölcsönzi a játéknak, és meg is jelenik benne. Jó kis trükk, mi? Ugyanakkor a játékban egy egész várost modelleztek, egymással beszélgető járókelőkkel és működő közlekedéssel. Ha még ez sem elég, több lehetőség közül választhatsz: figyelheted az eseményeket egy harmadik személy nézőpontjából, személyesen lőheted szitává az ellenséget, ha a helyzet úgy alakul, sőt közelharcot is vívhatsz, amikor a fegyver már nem elég. Az egész egy terjengős történetté kerekedik ki, sok videobejátszással és többféle választható párbeszéddel, sőt a kellékek között még egy hatalmas katasztrófa is van. Még egy gyerek is tudja, hogy ezek azok a dolgok, amelyekkel nem szabadna próbálkozni egy PC-játékban.

Az a szerencse, hogy a Quantic Dream ezt nem tudja. Ez a francia fejlesztőgárda úgy rúgja fel a játékszabályokat, ahogyan egy francia csak teheti. A feladatot úgy oldotta meg, hogy kuszaság helyett lebilincselő és lüktetően izgalmas játékot kaptunk.

A titok nyitja, hogy a sok különleges effektus, a városi életképek valószerűsége és a költséges hanganyag mögött egy igazi régimódi kaland rejlik. Hogy még pontosabban fogalmazzunk, az igazi varázslat az, ahogy mindezek a kitérők és csapongó ötletek végső soron mégiscsak a játékban való előrehaladást segítik elő. Sokkal jobban, mint a Westwood Blade Runner-je esetében, amelyet a Nomad Soul messze fölülmúl.

A francia fejlesztőgárda úgy felrúgja a szabályokat, ahogy egy francia csak teheti.

Kayt felhívja telefonon a másik fele. Vérben ázó testtel kéri, hogy térjen haza. Egy hang után megy ki a tetőre.



Hiányosan öltözött lányok nélkül ez a játék is elképzelhetetlen.

A lélek vándorlása...

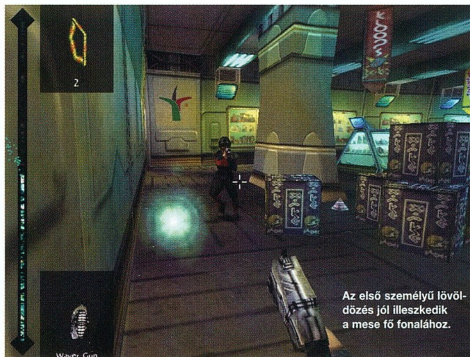
Valóban, a történet, a tárgyak használata a rejtélyek megoldásában és a párbeszédek akár húsz évvel ezelőttiek is lehetnének, mint egy tisztán szöveges játékban. Ami a Nomad Soul-t igazán élvezetessé teszi, hogy a modern játékelemeket egységes történetté kovácsolta össze. Ebben a játékban folyton úgy érzed, hogy interaktívan játszol, pedig a mesét előre megírták. A látványosan részletes

A sztori

Az őrült megvalósítás ellenére nem ez az első játék, amely egy ötletet saját videojátékként ismertet el. A képernyőn zajló akció tulajdonképpen átjáró egy másik dimenzióba, azaz, hogy a lelked a hős testét szállja meg. De a *Nomad Soul*-nak megvannak az eszközei, amivel meg tudja valósítani az ötletet. Először is, a filmszerű robbanás az elején, majd a kalandozásod a megdöbbentően részletes játék világában... Abban a világban, ahol a lélek vándorlása az egyik testből a másikba nem csak egy jópofa módszer, hogy "élethez" jussunk, hanem elengedhetetlen a démonok legyőzéséhez, az univerzum megmentéséhez is, és amely révén találkozhatsz egy David Bowie-hoz igen-igen hasonló zenésszel.



Ez a Sneak, ami leltárrendszer, térkép és kommunikációs központ egyben. Nagyon hasznos.



Az első személyű lövöldözés jól illeszkedik a mese fő fonalához.



Tagadhatatlan, hogy a Nomad Soul jóképű fickó.


Hölgyeim és uraim! Következik a Dreamers és David Bowie műsora!


Igen, ez kétségtelen, az ördög alakját vette fel. Ne késlekedj: közelharc.


Kay haldoklik, de egy másik rendőr megmentené: újabb test a láthatáron!

épületbelsők ábrázolása helyett pedig annyira megcsavarták a történetet, amennyire csak lehetett.

Egyszerűen nem zavar, hogy pl. egy fontos dolgot A-tól kell megszerezni, B-nek eljuttatni, majd C-nek odaadni, mert közben a cselekmény végtelenül izgalmas. Részt vehetsz harci játékokban, ezzel pénzt is keresel, amit elkölthetsz áruházakban, de peepshow-ba, szexbazárba is betérhetsz, esetleg bárokba, vagy klubokba látogathatsz el. Ha szerencséd van, egy Dreamers nevű együttest is elcsíphetsz, ami különösen jó szórakozást ígér, mivel a vezetőjük David Bowie, és a hangja és arca egyaránt megjelenik a játékban. A dalok is egész jók (még a legutóbbi kislemez, a Thursday's Child is hallható), és ha akarod, meg is veheted a számait, hogy a játékban továbbra is hallgathasd.

Maga a történet igazi felnőttmese, kezdve azzal a rejtéllyel, hogy a lelked egy rendőr alakját veszi fel, aki először eltűnik, majd újra megjelenik. Bár a sok öldöklés azt sugallja, hogy valami nagyon nincs rendben ebben a tűnékeny világban (a korrupcióra való utalások valójában a rendőrséget takarják – ez is életszerű), és a vészjósló, sötét események feltárják a szörnyű valóságot. Amikor az általad felvett alak megölésére készülnek, akkor kezdődik csak a móka. Itt fog a lelked testet cserélni, és új alakot ölteni, a harc pedig folytatódik. Később, amikor a kezdeti helyszín megváltozik, a lélek vándorlási képessége kulcsfontosságú lesz az akadályok leküzdésében. Nyilvánvaló, mindez rettenetesen buta és kusza történet, de mégis a lehető legjobb formában alkották meg.


Bár a közelharc izgalmas, mégsem mindig illeszkedik jól a történetbe.

...és tévelygései

A játék menetében néha-néha van zökkenő. A mese gördülékenyen halad, ha azt teszed, amit kell, és általában többféle mód is kínálkozik a cél eléréséhez. De gyakran érthetetlen a figurák viselkedése. Pl. a legnagyobb egyetértésben jöttök ki barátnőddel a lakásodból, amikor hirtelen egy megható búcsújelenet következik. Mégis visszatérsz, és a másik feled ott ül a kanapén, némán és mozdulatlanul. Csak amikor a következő lépésedet tervezed, hogyan térj vissza az életbe, hív a döntő találkozásra. És ekkor is szükséged lesz a közelharcra. Klassz kis muri, de azért nem lehet komoly versenytársa a Virtua Fighternek, bár számos izgalmas csihi-puhit belevettek. De ellentétben az első személyű lövöldözésnél tapasztaltakkal, itt a harci módra való átmenet nehezebben érzékelhető, így néha csodálkozol a harc végén, hogy miért nem azokat a fegyvereket használták, amiket – szerinted – kiválasztottál.

Azt is meg kell vallanunk, hogy a kezelhetőség néhány helyen nem igazán pontos, az ugrások elég nehézkesek, a kameraállások problémái pedig nem teszik lehetővé a jó tájékozódást. De még a legutóbbi Tomb Raider játék is hasonló problémákkal küszködik, és a Nomad Soul nem is a tökéletes rendezettségről szól.

A Nomad Soul arról szól, hogy egy nagy csattanással hirtelen egy terjengős sci-fi közepében találod magad, valahol a Blade Runner és a Total Recall, esetleg a Spawn között. Valójában csak a Half-Life, a Shogo: Mad, az Outcast és a Final Fantasy VII nyújt hasonló élményt, mint ez, ahol a nagyszerű történet és a valódi játék nem egymás ellen dolgozik, hanem együttműködik. Mivel ilyen lelkesen igyekszik, a Quantic Dream megérdemel egy érmet. Hogy el is nyerje, legalább add kölcsön a lelkedet neki. PCF

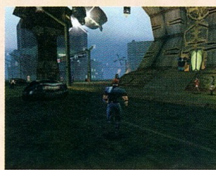
Karma vagy kóma?





✓ Ahogy a *Nomad Soul* kezdődik, úgy is folytatódik, látványos mozijelenetekkel, megrendítő történettel és a hangulat kiváló érzékeltetésével. A figurák mozgása és mimikája kitűnő, a képek felbontása, valamint a megvilágítás is egész jól sikerült. David Bowie zenéje már csak hab a tortán, a hangszeres zene kiváló, az eredeti dalok felüdülésként hatnak.

✓ Néhány játék megkísérel egy egész várost megjeleníteni PC-n, de a *Nomad Soul* min-det felülmúlja. Mivel rengeteg apró részletet tartalmaz – autók, biciklik, gyalogosok és a levegőben elzúgó óriási járművek –, a helyszínek tökéletesen élethűek. És amint felfedezed, hogy be is mehetsz bármelyik áruházba vagy kocsmába, sőt, ha kedved tartja, megnézhetsz egy peepshow-t, világossá válik előtted, hogy a környezet több, mint díszlet.





✓ A legtöbb játék filmbejátszása élvezhetetlen, logikátlan, és csak arra jó, hogy rávilágítson, valójában milyen kevés interakcióra van lehetőség. Nem így a *Nomad Soul*-nál. Nem fordulnak elő gyakran, de mindig egy fontosabb eseményt jeleznek. Olyannyira, hogy szinte a gyomrodban is érzed a remegést, amikor a zene erősödik és a kameraállás megváltozik. Ezek a jelenetek a többféle párbeszédválasztási lehetőséggel kiegészítve csodát tesznek a játékkal.

✗ A játék egyes fázisai közötti átmenet nem mindig zökkenőmentes, bár ez kevésbé zavaró, mint az irányítás alkalmankénti nehézségei. A legtöbb játékost inkább a játék sebessége fogja idegesíteni. A szabadtéri jelenetek lelassítják a játékmenetet, és a gyengébb PC-khez kisebb felbontást kell beállítani.

Nomad Soul
10 990 Ft

Quantic Dream/Eidos (1) 461 5733
www.eidos.co.uk
Ha csak úgy: P233, 32Mb
Ha tényleg: P266, 64Mb, 3D gyorsító

Napló

Half-Life	95%
Final Fantasy VII	93%
Nomad Soul	
Outcast	87%
Shogo: MAD	85%

Pro és kontra

✓ Bámulatos városképek
✓ Nagyszerű karakterek
✓ Rejtvények/mozijelenetek
✓ Eredeti ötlet: lélekvándorlás
✗ Befolyásolhatatlan játékmenet

Vélemény

91%

Koszovó kihalt utcái nem a legjobbak a sétára. Gyorsan és csendben kell mozognod.

Rogue Spear

Terroristák. Félreértett szabadságharcosok vagy a társadalmat fenyegető erők? Hé, ez nem a kényes politikai ügyek helye. Ez a halál ideje.

VALÓJÁBAN EZ A SOROZAT HARMADIK része, és megint a Földet uraló radikálisokkal kell szembeszállnod. Ismered a formát – a terroristák megsértődnek valamin, és elhatározzák, hogy egy gépeltérítés a legjobb módja sérelmeik kinyilvánításának. Ez egy régi történet, sok regény és film témája – csak a Rogue Spear fejre céloz. A te feladatod csatába vezetni a katonákat, akik szeme előtt egyetlen cél lebeg: szétverni ezeket a szélsőségeseket.

A játék két részből áll: tervezés és akció. A tervezés rész igen figyelemre méltó változásokon esett át. Most már van hozzá néhány kiegészítés is, mint a fedezék és a védelem. Ezek lehetővé teszik, hogy a katonák minden irányba fedező tüzet biztosítsanak, vagy bármikor készen álljanak egy gyors támadásra. A hadműveletek terveinek kidolgozását nem jó elhanyagolni, mert ha meggondolatlan tervvel küldöd az ellenséges vonalak mögé az embereidet, még az ajtóig sem jutnak el. Arra is utasíthatod a csapatod, hogy dobáljanak gránátokat egy szobába, mielőtt bemennének, bár ez eléggé kudarcra ítélt ötlet, mert a katonának, aki ezt a műveletet végrehajtja, tisztán látható célpont kell, különben a gránátok visszapattannak az ajtókról vagy falakról. Ami nem túl jó. A lövedékeket ballisztikusan is modellezték, bár a csata hevében ezt úgysem veszed észre. De az sem holtbiztos út a sikerhez, ha a legnagyobb és legütőképesebb fegyver van nálad. Ugyanúgy szétlőnek, ha évekig tart, míg betárazol és lősz – ez szükségessé teszi a megfelelő fegyver kiválasztását. Hála az égnek, a fegyverzet bőséges, figyelembe véve a bonyolultabb szerkezetek jó beállításait.

A korrigálások és az ügyes adalékok ellenére, a *Rogue Spear* még mindig nem a legjobb katonai/harci szimulátor.

A sztori

2001-et írunk, és a világ tele veszélyekkel. A keleti blokk tovább bomlik, és a káoszból korrupt katonai hatalmak nőnek ki. Keleten egy tucat országban háború dúl. A nyugati államok küszködnek, hogy megállítsák a határaikon túli vérengzéseket. Rainbow, a titkos terroristaellenes osztag számos meleg helyzetből mászott ki, és milliók életét mentette meg, ám az ellenség most még erősebb és jobban felszerelt, mint bármelyik, amivel ezelőtt találkoztak – és ez újabb fenyegetést jelenthet az emberiségre.



A küldetés utasításait tartalmazó képernyő tájékoztat a feladatokról.



A düledező koszovói épületek minden szempontból tökéletesek a terroristásdira.



"Most menj és állj a sarokba, és ne vágj pofákat az osztálynak."

Több, mint Galla

Ha a Rainbow Six köreiben mozogsz, elkerülhetetlenül hallani fogsz néhány legendás hülyeségről, amit még egy kiadós Galla-show sem tudna überolni. Egy létrához vezetni az embereidet például igen egyszerű, de hiába fenyegetőzöl és káromkodsz, gyakran visszautasítják a mászást, vagy ami még rosszabb, félúton bepánikolnak. Hasonlóképpen, mind a nyolc embered egyszerre akar átfurakodni egy ajtón. Azt már nem is érdemes megemlíteni, hogy akik átpréselődtek, azoknak sincs sok esélyük a feladatukat befejezni, ha egy-két őr véletlenül éppen arra bóklászik.

Miután a Rogue Spear csapatait alaposan megtizedelték, inkább a szürkeállományt kellene használni. Most már nem kell tartózkodnod a szűk helyektől, és nem kell lelőnöd az önfejű bajtársakat, akik miatt veszélybe kerülhetsz. Ami azt illeti, ilyenkor az engedetlenség is





▲ "Ez a tied! És ez is!! És EZ IS!!!"



◀ És itt van ő, tündöklő szépségében. A küldetésed az, hogy kiszabadítsd belőle a túszokat.

"Köszönjük, hogy a Mészárlás Légitársaságot választotta. Reméljük, élvezte az utazást."

A mesterséges intelligencia még messze van a tökéletestől, de a zajos géppuskaropogás azért gyanút ébreszt.

sokkal ragadósabb, néha túlságosan is, de mindenesetre ragadósabb. A mesterséges intelligencia még messze van a tökéletestől, de a zajos géppuskaropogás, az ajtók nyitódása és a hangosabb mozgolódások azért gyanút ébresztenek – és a közeli terroristák felfedezhetnek.

Az ellenség okosabb lett, és gyakran a végsőkig is kitartanak, annak ellenére, hogy elfogyott a lőszerük vagy többségben vagy velük szemben. A túszok is nagyon rafináltan viselkednek – a figyelmeztetések és a csendre intések ellenére a legrosszabb időpontokban bolondulnak meg, és próbálnak meg megszökni. A legforrófejűbb túszokat néha csak az csitítja le, ha belelősz a lábukba.

Hallgass a játékosokra

A Redstorm cég szakított a hagyománnyal – a játékosokra hallgatott, és beiktatta a játékba a sokat kért orvlövész módot, amellyel mesterlövészeket lehet felállítani, hogy leszedjék, akit csak meglátnak. Egy teljesen új, jól kivitelezett repülőgépostrom is szerepel a játékban, ami meggyőzően klausztrofóbikus, de túlságosan könnyű. Kár.

Az egyszer már teljesített pályákon más módokban is játszhatsz. A Terrorist Huntban látszólag végtelen sok, véletlenszerűen felbukkanó terroristával kell harcolnod a bajtársaid oldalán. A Lone Wolf (Magányos farkas) módban, ahol annyi ellenfél leselkedik rád, hogy nem vagy normális, ha nekivágsz – de azért vágj neki. Van egy olyan opció is, ahol elmentheted, ahol tartasz, és visszanézheted, akár belülről, akár kívülről nézve. Azon túl, hogy ilyen kedves és megörökíti az erőlködéseidet, a játék még abban is segít, hogy kitaláld, mit rontottál el az ostrom során.

Rende(re)sen kevernek

Bár a grafikus motor ugyanolyan, mint a Rainbow Six-ben volt, a terepek most sokkal nagyobbak, roppant változatosak és a renderelések is jók. Ez nem jelent képi tökélyt, de kielégítő a látvány. A Redstorm nagy kiterjedésű pályák létrehozására törekedett, amiken nagyon jó mászkálni. A legszebb grafikai megoldásokat mégis ott látjuk, ahol a barátok és az ellenség egy mozdulatát kapják el. A Rogue Spear sebesültjei nem egyszerűen csak összerogynak és meghalnak, hanem vergődnek és dobálják magukat egy ideig, mielőtt beadnák a kulcsot – aztán vonaglanak még egy kicsit.

A hangzást is odadobták a műtősök véres szikéi alá, és így gyönyörűen megírt számok szólnak a csatamezőkön. Miközben harcolsz, hangulatos zene és változatos hangeffektek társulnak az egész mindenséghez. Az ellenfelek kiabálnak, hogy figyelmeztessék egymást a veszélyre, és vérfagyasztó gurgulázás tör elő belőlük, ha eltalálod őket. Majdnem bűntudatod támad – majdnem –, amikor egymás után szeded le a naplopókat. Ez nagyszerű élvezet.

A Rogue Spear jócskán bővelkedik izgalomban. A barátságosan nehéz negyedik küldetés – túszok kiszabadítása a sötét Koszovóban – eléggé könyörtelen, mert halvány fogalmad sincs, honnan lőnek, csak hullanak az embereid, mint a legyek, és sehol sem találsz fedezéket. Elérni egy biztonságos helyre a sötét, kihalt utcákon keresztül, a csöndben, ahol csak az eső és az orvlövész puskák kattanása hallatszik néha, az aztán hátborzongató.

Az ellenfelek túl robotszerűek, és nem elég természetes a viselkedésük. A Rogue Spear rendkívül megkapó és kellemes szórakozást nyújt, de azért nem fogalmazza újra a műfajt. **PCF**

Rogue Spear 9 950 Ft	Napló		Pro és kontra	Vélemény
Ⓕ Take 2 Interactive Ⓣ (1) 223 1500	**Hidden & Dangerous**	92%	✓ Ragyogó változatosság	**82%**
Ⓘ www.redstorm.com	**Delta Force**	90%	✓ Megérte a fáradságot	
Ha csak úgy: P233 3D gyorsítóval, 32Mb	**Tom Clancy's Rainbow Six**	87%	✓ Fejlődött az AI	
Ha tényleg: 64Mb, DirectX-kompatibilis hang	**Spec Ops: Rangers Assault**	83%	✗ Merev környezet	
	Rogue Spear		✗ Az AI-ra még ráfér a fejlesztés	



A Kit Selectionben felruházhatod és felfegyverezheted az embereidet. Okosan válassz!



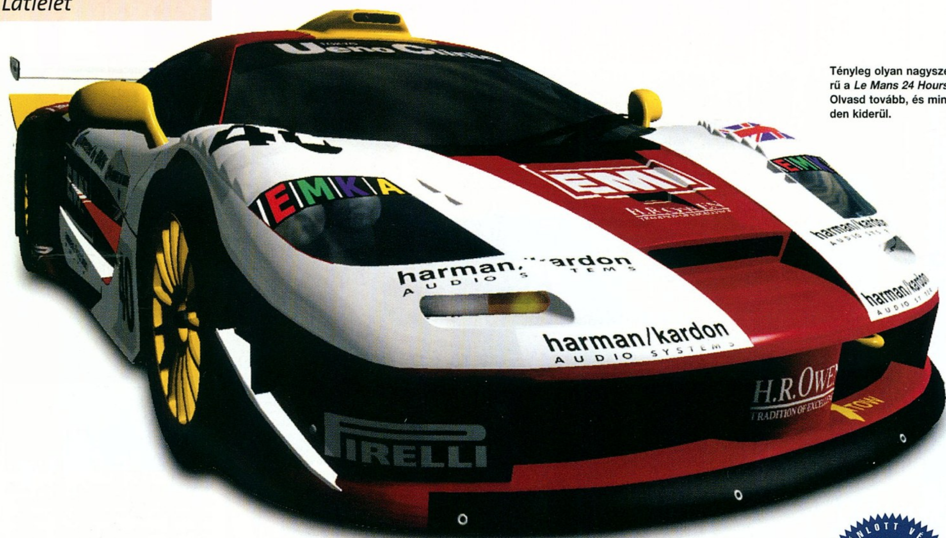
Fedezni a bajtársaid hátát éppen olyan fontos, mint fedezni a sajátodat.



Használd az újonnan beépített kiegészítő elemeket, hogy benézhess a sarkokba és felkutathasd a túszokat.



"Gyorsan, most senki sem figyel. Ugorjunk be ide egy gyors cigire."



Tényleg olyan nagyszerű a *Le Mans 24 Hours*? Olvasd tovább, és minden kiderül.



Le Mans 24 Hours

Szíjazd be magad, győződj meg róla, hogy a helyén van minden kerék, mert vezetni fogsz. Jobb, ha csomagolsz kaját is – akár egész nap eltarthat.

A sztori

Nem hiszem, hogy sok olyan ember van, aki még nem hallott volna Le Mans-ról vagy a versenyéről, az évenkénti kemény kihívásról, mind a vezetők, mind a szerelők részére. Nincs még egy ehhez hasonló verseny, mert a rajongói és résztvevői mind élvezik, amit csinálnak. Még csak nem is a pénzről szól – bár kétségkívül egy halom pénzt kapsz, ha megnyered a kategóriádat –, hanem a presztízsről. Hogy egy csapat megnyerje a Le Mans 24 órás versenyét, ahhoz a legjobb kocsik, stratégia és vezetők kellenek. Ez olyan, mint megmászni az Everestet, csak súlyosbítva kocsikkal, gusztusos lányokkal és rajongókkal, akik mindent kielemeznek a fékolajtól a miért-nem-mész-gyorsabbanig. Úgy látszik, a *Le Mans 24 Hours* ezt az egész mindenséget nagyon jól elkapta.



Tiff Needel a kommentátor, és ő is nagyon jó.

Volt idő, amikor az autóversenyjátékokra hamar ráunt az ember. Játszottál egy játékkal egy ideig, talán teljesítettél pár pályát, vagy megszereztél egy-két addig hozzáférhetetlen kocsit, és továbbléptél. Mintha Hernádi Gyulát látnánk egy 1500 méteres versenyen, ezeknek a játékoknak sem volt meg a kellő vonzerejük. Még egy valamirevaló horoszkópot sem tudtak elolvasni. De a dolgok a jó irányban változnak, mert, még ha erre a játékra mindenhová rá is tetoválták, hogy "árkád-stílusú", azért mi egy élethű, részletekbe menő és jól kivitelezett versenyszimulátorra számítunk.

És nincs is jobb alkalom egy versenyjáték megalkotására, amiben minden benne van – még a konyhai mosogató is –, mint a Le Mans 24 Hours engedélye. Végül is ez a világ egyik leghíresebb és legigényesebb versenye – tele van szenvedéllyel, izgalommal, és a szerelőket is, a vezetőket is egyaránt kemény próba elé állítja. Hála az égnek ebben a játékban ez mind megvan, de lehet, hogy neked is be kell szerezned egy kis kenőzsírt.

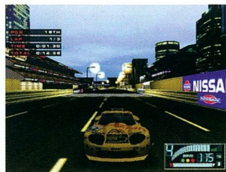
> **A nehézségi foka valahol a hivatásos versenyző és a füle tövéig zselés csimpánz között van.**

Egész nap és egész éjszaka

De nem elég felsorakoztatni a megfelelő technikai részleteket – egy versenyjátéknak jónak is kell lennie. Nem lehet olyan nehéz, hogy a kocsi hátuljának elvesztése nélkül csak egy hivatásos versenyző tudja bevenni a kanyarokat, de olyan könnyű sem lehet, hogy egy majom-teadélután egyik vendége is játszva megnyerje a bajnokságot.

Egyensúlyt kell tartani a realitás és a játszhatóság között. Szerencsére a Le Mans 24 Hours mindenki szórakozásáról gondoskodik; a nehézségi foka valahol a hivatásos versenyző és a füle tövéig zselés csimpánz között van. A legkönnyebb fokozatokban biztos elérsz néhány igen dicséretes helyezést az első pár versenyen, de még így is bőven marad kihívás, hogy makacsul kitarts, míg tiéd nem lesz a végső díj – és azt sem mindig mondhatod el, hogy végigversenyeztél 24 órát. Ne aggódjatok alvásőrültek, lehet menteni verseny közben is.

A kocsikon is érződik, hogy a véglete-



Ha tüzetesen nem is vizsgálhatod át csodálatos autódat, de ha vezetés közben megnyomod a [Le Nyilat], akkor felbecsülheted a károkat.



Néhány pálya sokkal inkább árkád-stílusú, mint a többi. Ez olyan, mint egy árkád pálya, ami nagyon jó.



Ha elégszer ütközöl a kocsid elejével, összetörheted az egyik lámpádat, ami kellemetlen lehet éjszaka.


A szerelőműhelyben könnyű a dolgod. Csak kiválasztod az elvégzendő feladatokat, és a szerelőid máris nekilátnak a munkának.


A kocsi lámpái ténylegesen bevilágítják az utat.


Az Árkád mód tényleg jó, ha egy gyors kört akarsz menni.

kig ki vannak használva. A gumikon érezni, hogy kopnak, ha letérsz a pályáról, valójában össze-vissza fogsz csúszkálni, és ha megsérül a kocsi, nehezebb lesz az irányítás, mint lenne, ha óvatosabban vezettél volna. Attól nem kell félned, hogy túlságosan hozzászoksz valamelyik autóhoz, ugyanis 50 van belőlük – beleértve a néhány furcsa kiegészítő kocsit – és mindegyiknek megvan a saját kezelési technikája, amit elsajátíthatsz. Természetesen néhány kocsi vezetési modellje hasonló, de azért különbözőek, és a legtöbb esetben érezheted is a különbséget.

Nyaktörő reggeli

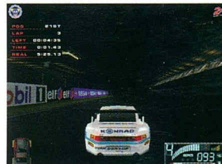
Elegendő opció van a rajongók és a sebességre éhesek számára egyaránt. Természetesen ott van a 24 órás verseny, ami ha akarod 12 percig, 24 percig, egy óráig, két óráig vagy akár a teljes 24 óráig is tarthat (csak teljesen őrülteknek ajánljuk); de versenyezhetsz Bajnokság vagy Árkád módban is. Az Árkád módban bármelyik pályán, bármelyik kocsival versenyezhetsz Kihívás, Gyakorlás vagy Időmérő módban; a Bajnokságban száguldozhatsz Állóképességi vagy Sprint versenyeken. Az Árkád azoknak jó, akik gyors autózásra vágynak – nincs szerelő, aki miatt aggódni kéne, csak kiválasztod a kocsit és a pályát, és versenyzel a célig, vagy míg el nem fogy a rendelkezésre álló idő. A Bajnokság viszont egy teljesen más kihívást nyújt a komolyabb versenyzőknek, ebben – mint a teljes Le Mans versenyben – az egyik versenyző csapat felajánl neked egy szerződést. Miután eldöntötted, hogy elfogadod vagy visszautasítod a felkínált lehetőségeket, a kiválasztott csapattal versenyezhetsz, a cél az, hogy minél több versenypontot gyűjts össze. Ugyanis minél többet gyűjtesz, annál nagyobb esélyed lesz rá, hogy egy jobb csapat ajánl szerződést.

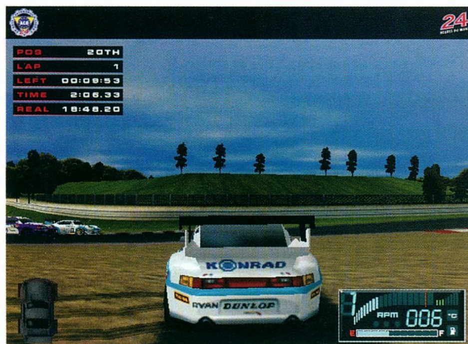
Lehet, hogy a legjobb vezető vagy, de vajon te vagy-e a legjobb szerelő is, a legjobb stratégiával?

Mindenki számára van valami a pályák között is, mert a jó öreg Le Mans pályán kívül – a Circuit de la Sarthe – még hat másik szépségen lehet száguldozni. Ezek között minden megtalálható a városi stílusú pályáktól a klasszikus árkád-stílusú gyors szakaszokon át, a hosszú, trükkös és kanyargós utakig, amelyek igazán próbára teszik kanyarodási képességeidet.

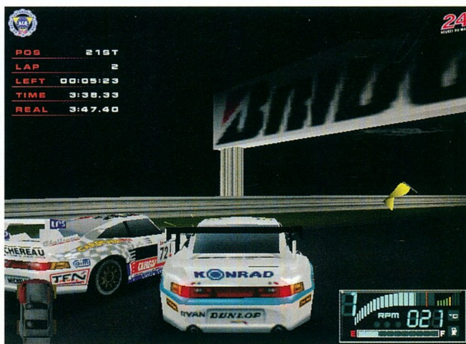
Szerelőruhában

Ha már kitanultad a kedvenc kocsid vezetésének csínját-bínját, és perceket faragsz le a körrekordból, még akkor is sok minden van, ami leköthet. Mint az igazi versenyben, itt is nagyon gondosan meg kell tervezned a dolgokat, ha nyerni akarsz. Lehet, hogy a legjobb vezető vagy, de vajon te vagy-e a legjobb szerelő is, a legjobb stratégiával? Akiknek fogalmuk sincs a kocsi belső összetevőiről, azoknak van egy opció, amely segítségével kihagyhatják a dolog műszaki részét. De ha tényleg boldogulni akarsz, neked is

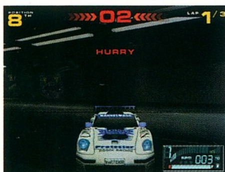

Ahogy elhaladsz a lelátó mellett, nagy riválgást fogsz hallani – még az éjszaka közepén is. És ez csak neked szól.



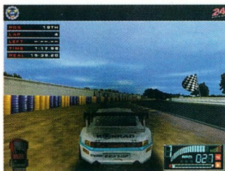
A kavicságy nem a legjobb hely a vezetésre. Először is eszméletlen csúszós, másrészt a használt gumiknak sem tesz jót. Még a kerekek kipörgését is érezheted, miközben hiábavaló erőfeszítéseket teszel, hogy megpróbáld irányítani a kocsidat.



Az ütközések jók, de néhány után szétesik a kocsid. Kerüld ezeket a helyzeteket. Na jó, tombolj egy kicsit, hogy levezesd az energiádat. De utána koncentrálj a feladatodra.



Az Időmérő módban, ahogy fogy az időd, úgy kezd füstölni a motorod.



Ha keményen megdolgoztatod a motorodat, fel fog robbanni, úgyhogy látogasd rendszeresen a műhelyt.



Tudod mi az az olajozott villám? Teljesíted a 24 órás kihívást?

fel kell húznod a szerelőruhát. Pont a megfelelő mélységig merül el a program a műszaki részben – kereket kell cserélned, kijavítani a horpadt részeket, és döntéseket hozni olyan dolgokban, mint a leszorító erő, a kormányozhatóság, és hogy mennyi üzemanyagot vegyél fel egyszerre. De mindez nem elég arra, hogy teljesen belemélyedj – végül is a versenyzés a lényeg, és nem az, hogy te legyél a legjobb szerelő.

Amiben igazán kiemelkedő ez a játék – leszámítva az opciókat –, az a sok apró megoldás, amiket a nem Le Mans rajongó lehet, hogy észre sem vesz – mint

Amiben igazán kiemelkedő ez a játék, leszámítva az opciókat, az a sok apró megoldás.

például, hogy a reggel felkelő nap pont a szemedbe süt, és hogy milyen könnyű használni a szerelőműhelyeket, még ha kicsit időigényesek is. Első blikkre is imponáló a szép grafika és a számtalan opció, de az apró részletek teszik igazán ragyogóvá ezt a játékot. Nagyon jó megnyerni a könnyebb versenyeket, egyre jobb köridőket elérni, és utána átesni a teljes 24 órás tűzkeresztségen is.

A Le Mans 24 Hours minden porcikája ugyanolyan kiváló, mint a nagy TOCA 2 (PCF 90%). Bár nehéz eldönteni, melyik a jobb, mert mindkettőnél teljesen más élményben lehet részed. Ha tetszik a TOCA 2, akkor ezt is szeretni fogod; ha nem élvezted a TOCA 2-t, akkor próbáld ki ezt, mert ez mégiscsak más, ezt meg fogod szeretni. Széles körű a lehetőségek tárháza, szuper a képi élmény, szórakoztató és még próbára is tesz. *PCF*

Kiváló vezetés vagy bukórepülés?



✓ Ha meguntad a 24 órás versenyt, még mindig választhatsz egy másik módot. Nekünk az Időmérő tetszett, amiben adott idő alatt el kell érned az ellenőrzési helyet. Ha nem sikerül, a kocsid a lángok martalékává válik. Itt már csak a lendület vihet át az ellenőrző ponton, mert az idő lejárt.



✓ Egyik fokozatban sem könnyű megnyerni egy versenyt, de nagy jutalom vár, ha sikerül, mert az egyik számodra eddig elérhetetlen kocsi felszabadul. Attól függően, hogy melyik kategóriában indultál, ha leintettek a kockás zászlóval, egy azonos kategóriájú kocsi kulcsait is megkapod. Némelyik nagyon jó.



✓ Képileg kiváló a *Le Mans 24 Hours*. Még a szakavatott szemeknek is bonyolultabbnak hat, mint bármely másik versenyjáték. Nem csak a kocsik vannak egyedülállóan igényesen kidolgozva, hanem a Circuit de la Sarthe minden egyes centimétere is, hogy még egy kis extra realitást kölcsönözzön a játéknak.



✓ Ez az egyetlen versenyjáték, amely napszakokat is használ. Ahogy lemegy a nap, beköszönt az este, a környezet is sötétebb lesz, és be kell kapcsolnod a lámpákat. A napszakok változásában az leghatásosabb, hogy amikor a nap alacsonyan van, a kanyarban teljesen elvakíthat.



✓ A nehezebb, hivatásos fokozatokban a kocsid aszerint rongálódik, hogy hogyan vezeted, és itt lép be a nagyon fontos taktika az egyenletbe. Most állj ki gumit cserélni, vagy ráér még a következő körben? Az ilyen döntésekkel lehet megnyerni vagy éppen elveszteni a versenyt.



✗ Beleszámítva azt, hogy a játék minden más tekintetben ultra-életszerű, igen kiábrándító, hogy mindegy milyen veszélyesen vezetsz, nem zárnak ki a versenyből. Ha az összes kocsinak nekimész, még akkor is versenyben maradhatsz. Maximum tesznek pár szemtelen megjegyzést a vezetési stílusodra.

Le Mans 24 Hours

Infogrames (1) 461 5733
www.lemans-game.com

Ha csak úgy: P266, 64Mb, 3D gyorsító, Win 95
Ha tényleg: P450, 128Mb

Napló

Le Mans 24 Hours	
TOCA 2: Touring Cars	90%
Need for Speed 4	88%
TOCA Touring Car Champ	82%
Grand Touring	68%

Pro és kontra

- ✓ Gyönyörű képi megjelenítés
- ✓ Egy csomó kocsi
- ✓ Annál is több opció
- ✓ Rendkívül élethű
- ✗ Nincs kizárás a versenyből

Vélemény

90%

Astérix & Obélix

**A KILENCVENES ÉVEK LEGNAGYOBB
EURÓPAI FILMSIKERE
DECEMBER 23-TÓL A MOZIKBAN!**













A FLAMEX forgalmazásában a RENN PRODUCTIONS a RENAULT HUNGARY támogatásával bemutatja CLAUDE BERRI filmjét CHRISTIAN CLAVIER GERARD DEPARDIEU ROBERTO BENIGNI „ASTERIX & OBELIX versus CAESAR"
A forgatókönyvet írta és a filmet rendezte CLAUDE ZIDI ALBERT UDERZO és RENÉ GOSCINNY karakterei felhasználásával Dialógusok GÉRARD LAUZIER További szereplők MICHEL GALABRU CLAUDE PIÉPLU DANIEL PRÉVOST PIERRE PALMADE LAETITIA CASTA ARIELLE DOMBASLE SIM
MARIANNE SÄGEBRECHT GOTTFRIED JOHN JEAN-PIERRE CASTALDI JEAN-ROGER MILO JEAN-JACQUES-DEVAUX Zene JEAN-JACQUES GOLDMAN és ROLAND ROMANELLI Gyártó JRG és RENN PRODUCTIONS
Fényképezte TONY PIERCE-ROBERTS Díszlet JEAN RABASSE Jelmez SYLVIE GAUTRELET Vizuális effektusok PITOF Vágó NICOLE SAUNIER/HERVÉ DE LUZE Hang HENRI MORELLE/FRÉDÉRIC DUBOIS/VINCENT ARNARDI/THIERRY LEBON
Produkciós vezető LÉONHARD GMÜR (MÜNCHEN) / PATRICK BORDIER (PÁRIZS) Executive producer PIERRE GRUNSTEIN Associate producer THOMAS LANGMANN FRANCIA-NÉMET-OLASZ koopródukció a CANAL+ valamint a CENTRE NATIONAL DE LA CINÉMATOGRAPHIE közreműködésével
A film magyarországi forgalmazását a EURIMAGES, a UNIFRANCE FILMS és a FRANCIA INTÉZET (Budapest) valamint
a RENAULT HUNGARY az RTL KLUB a DANUBIUS RÁDIÓ és a PEPSI támogatta.
A film zenéjét kiadja a SONY MUSIC













PCFormat Turkáló

A sokoldalú PC magazin

Lecsíptük kollegánk fizetését, és rávettük, hogy a maradékon leértékelt játékokat vegyen, majd, amikor az aluljáróban didergett, nagylelkűen dobtunk neki egy húszast.

Grand Theft Auto

Ⓕ Sold Out/576 KBYTE Ⓣ (1) 359 0576 Ⓘ www.sold-out.co.uk

Kegyetlen vérontás, veszélyes autós üldözés és felületes tudás a banditák "mesterségéről". Mindez tapasztalt kollégánknak, a *PC Format* nagyszerű játékszakértőjének egynapi munkát adott. Képzeljétek, örömében ugrálni kezdett, mikor megtudta, hogy a *Grand Theft Auto* rögtön a turkálóba került. A reakciója ugyan nem volt a helyzetnek megfelelő, de nem volt teljesen indokolatlan. A *GTA* tényleg egy hallatlanul eredeti és forradalmian új játék.



A játék grafikájában nincs semmi különleges, felülnézetből nem érvényesülnek a 3D-s hatások. A hangeffektusokról sincs túl sok mondanivalónk, bár az új volt számunkra, hogy a rádióból szóló zene stílusa attól függ, hogy milyen autót vezetsz.

A *Midtown Madness* és a *Carmageddon* is hasonló őrületes akciót mutatott be 3D-s formába burkolva, de kissé erőltetettnek tűnt a ragaszkodásuk ahhoz, hogy a futam kizárólag mindig a kijelölt pályán maradjon.

Ha jobban szeretnél ezerrel tépni az utcákon felbőszítve a rendőröket és keresztülgázolni ártatlan gyalogosokon, tapodtat se tovább. Mindezekből világos, hogy a *GTA* rengeteg ostoba erőszakos feladatot ró rád, hogy minél jobban borzongj. Hamarosan részletesen is elemezzük a játékot, most azonban úgy tűnik, a *Grand Theft Auto*-t melegen ajánlhatjuk.

PC Format vélemény 91%



Ha egy egyirányú utcán a menetiránnyal szemben vezetsz, a tömeges ütközés "különleges élményét" tapasztalhatod meg.

Oddworld: Abe's Exodus

Ⓕ GT Value Ⓣ (1) 333 6610
Ⓘ www.gtinteractive.com

A mudokonok bajban vannak. Mindannyian fogságba estek, és beletörődtek, hogy örök időkre a glukkonok rabszolgái maradnak. Öltsd fel Abe szerepét, és a Te feladatod lesz, hogy kiszabadítsd barátaidat a Gonosz kezéből. Irányítanod kell őket, lökdösnöd a jó irányba, hogy biztonságba kerüljenek. A játékban megtanulhatod a támadások fajtáit, hogyan győzheted le a rosszakat, és hogyan fordíthatod ellenük saját erejüket. Mindent a hagyományos kétdimenzióban rajzoltak meg, az eredeti *Prince of Persia*-t idézve, mégis mozgalmasabb, mint egy Tom és Jerry, sikerdarab a maga nemében.

PC Format vélemény 82%



Abe az öngyilkosságot fontolgatja. El tudnál képzelni ennél sivárabb vidéket?

War of the Worlds

Ⓕ GT Value Ⓣ (1) 333 6610
Ⓘ www.gtinteractive.com

A *War of the Worlds* (Világok harca), H. G. Wells könyve, a belőle készült film, musical és rádiójáték egy egész generációt késztetett arra, hogy kémlelje az eget. Ugyan most újjászületett számítógépes formában, de a *War of the Worlds* elvesztette újszerűségét. A gépies idegen állatok (vagy emberek, ha éppen úgy tetszik) hordái elleni harc, az igazat megvallva, ebben a formában nem túlságosan lelkesítenek bennünket. Persze, a zenéje hatásos, az eredeti hangsávot újabb elemekkel egészítették ki. A grafika tűrhető, de a többi stratégiai játékkal ellentétben ez igen gyenge darab.

PC Format vélemény 57%



A kék-ezüst veszedelem áll a tűzharc központjában.

Worms, Atomic Bomberman és Screamer

Ⓕ Sold out/576 KBYTE Ⓣ (1) 359 0576 Ⓘ www.sold-out.co.uk

Férgek, atomrobbantás, és észveszejtő száguldás? Valami ilyesmivel kellene ezekben a játékokban találkozni. A *Worms*, kora ellenére kiállta az idő próbáját. Bár, nincs mit szépíteni, siralmasan gyenge, hiszen tele van stratégiailag indokolatlan robbantásokkal. Ha valami őrületesebbre vágysz, akkor az *Atomic Bomberman* tetszeni fog. Bőven kínál többszereplős játékra lehetőséget, melynek során a feladat, hogy egymást apró darabkákra robbantsátok szét. Végül, a csomag utolsó darabja a *Screamer*, egy gyorsasági verseny, amelyet a Namco *Ridge Racer*-e ihletett. Az előző kettővel ellentétben itt nincs alkalmad, hogy a barátod megjelenített képét ízekre szedd. Helyette itt hat teherautó és kilenc autó néhány figyelemre méltó versenyét fogod élvezni, az idegesítő amerikai kommentátorral együtt. Az egész csomag már elég régi és a *Worms*-ot, valamint a *Screamer*-t már túlhaladták az utánuk következő darabok. Egyáltalán, inkább egy kis tortadobálást javaslunk a barátaid arcába. Mi kipróbáltuk.

PC Format vélemény 84%



Ebből másszál ki, te ronda féreg!



"Hé, vigyázz a festésre!" – kiáltja a kommentátor. Mire hozzávágtunk egy téglát.



Tíz kissrác bukósisakban futkos. Ezek rémálmainkban se jöjjenek elő.

Cannon Fodder, Actua Soccer és Toonstruck

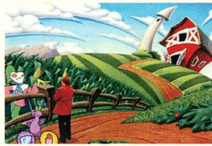
Ⓕ Sold Out/576 KBYTE Ⓣ (1) 359 0576 Ⓘ www.sold-out.co.uk

Ezt már szeretjük! Három klasszikus darab egybecsomagolva alkalmi áron. A *Toonstruck*-ban egy igazi szórakoztató kalandban lehet részed. Itt a *Vissza a jövőbe!* sztárja, Christopher Lloyd szerepel egy sereg rajzfilmfigurával egyre szürrealisztikusabb helyszíneken. Mint a LucasArts *Monkey Island*-je, ez is egy derűs rajzfilm komor jelenetekkel tűzdelt furcsa elegye. Másfelől ott a *Cannon Fodder*, a stratégiai játékok egykori királya. A merész, halálra készülő apró katonák és a fokozatosan nehezülő bevetések nélkül csak komolyabb munkával érhetjük el a tetőpontot. Végül, az *Actua Soccer* segítségével focimeccset játszhatsz. Bár nagyszerű a játék megjelenítése, de mit sem ér, ha a kapusok egész egyszerűen nem hajlandóak a labda irányába mozogni. Ettől eltekintve azért úgy véljük, hogy a csomag jó vétel, különösen a kaland- és az izgalmas stratégiai játéknak köszönhetően, szívesen fogsz vele játszani.

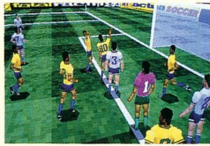


Lehet, hogy régi és csúnyácska, de a *Cannon Fodder* egy kipróbált stratégiai játék.

PC Format vélemény 87%



Cristopher Lloyd összeszedi a bátorságát.



***Actua Soccer*: tűrhető, de a mi ízlésünktől messze van, mint Makó Jeruzsálemtől.**

Enemy Engaged: Apache Havoc

Ⓕ Empire Red Hot Ⓣ (1) 461 5733 Ⓘ www.empire.co.uk

Ha valaki közületek el tudná magát képzelni Noel Edmonds és Mike Smith szívós seregében, szüksége lesz rá, hogy tudjon helikoptert vezetni és ostobaságokról fecsegni. Az utóbbiban nem tudunk segíteni, de az *Apache Havoc*-kal gyakorolhatod a helikopter vezetését. Ha már irányítottál akár egy Apache Longbow-t, vagy egy MiL-28N Havocot, tőled függ, hogy a bevetések szokásos rendje szerint repülsz-e, és ellenőrzésed alatt tartod-e a helikoptert. Meglepően egyszerű elindítani és meglátod, hogy a két gép mennyire másként repül. Nyilvánvaló, hogy a fejlesztő Razorworks sok munkát fektetett bele, hogy mindent a lehető legvalószerűbben mutasson be.
A lövedékek a legnagyobb összevisszaságban robbangatnak föl, és a többi fegyver is vagy a számítógép által ellenőrzött ellenséget vagy pedig a kilenc szövetséges egyikét lövi szét.
A helyszínek (Kuba, Thaiföld és Kelet-Európa) különösen élethűek, gondolunk itt a tájképekre, ahol repülhetsz, fák közé rejtőzve, vagy a völgyekbe lecsapva. Vedd csak meg ezt a játékot, és biztosan nem fogsz unatkozni lagymatag szombat estéken.

PC Format vélemény 86%



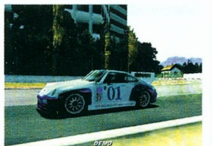
Nem érnéd utol Noel Edmonds gépét ilyen rossz időjárási viszonyok között. Mi jóval távolabb vagyunk, mint az a vakmerő helikopter.

Grand Touring

Ⓕ Empire Red Hot Ⓣ (1) 461 5733
Ⓘ www.empire.co.uk

Tegye fel a kezét, aki figyelt a PlayStation kulisszái mögött történtekre! Helyes, szóval mindent tudtok a Sony gyorsasági játéka, a *Gran Turismo* körüli felhajtásról. Ravasz módon ennek a játéknak a címe kísértetiesen hasonlít elődjéhez, mint ahogy nagy vonalakban a grafikája is. Tény azonban, hogy egy dologban különbözik tőle: a *Grand Touring* autói hihetetlenül rosszul kezelhetők. Pergő ritmusú, élethű autóverseny helyett, amit pedig a grafika sugallna, kisebb véletlen események, mint pl. a kicsúszások, csigalassúra csökkentik az autód sebességét és ezzel az esélyedet is a győzelemre. Tehát lehetett volna ez a játék egy lebilincselő klón is, gyorsasági versenyben annyit ér, mint Hugó, a víziló.

PC Format vélemény 62%



Könnyezünk. Amilyen sokat ígért a *Grand Touring*, olyan keveset teljesített.

Flying Corps

Ⓕ Empire Red Hot Ⓣ (1) 461 5733
Ⓘ www.empire.co.uk

A levegőbe merészkedni soha nem volt ilyen bosszantó. Rowan, hosszú ideje a csúcsminőségű repülő szimulációk tervezője, a *Flying Corps* ötletét a hősies I. világháború bevetéseiből merítette. Azokból, amelyeket Edward Mannock és a hírhedt Manfred von Richthofen, a Vörös Báró repült. Tehát, ha kedved van, küzdj csak a Sopwith Camel primitív vezérlőivel és néhány percenként változtass sebességet. Ha a pontatlan gépek megszállottja vagy, szintén jó helyen keresgélsz, hiszen körülbelül így lehetne a fegyvereket leírni. Természetesen ez egy helyszín-szimuláció, észlelhető ellenséggel és a valóságból vett aerodinamikai jellemzőkkel. Csak éppen repülni nehéz vele, ez minden.

PC Format vélemény 78%



Ahogy Alfie véletlenül kilyukasztotta a szárnyát, a német kétfedelű repülőgép pilótája vihog.

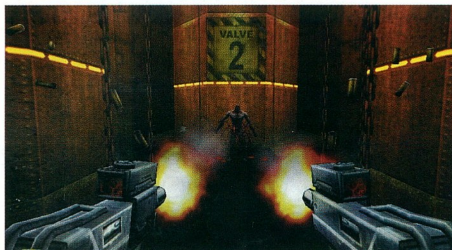
Blood 2: The Chosen

Ⓕ GT Value Ⓣ (1) 333 6610 Ⓘ www.gtinteractive.com

A játékoknak szabályokra is szükségük van, ez tagadhatatlan. A *Doom*, a *Quake* is követte ezt a példát, de a *Blood* mindegyikükön túltesz. Sajnos a címadó vér általában a tied, mivel egy kegyetlenül durva első személyű lövöldözős játékról van szó. A Lithtech engine-t használva, a *Blood 2* a *Shogo*-ban először látott fiatal zsoldos, Caleb útját folytatja, aki ősellenségét, Gideont kutatja.

Itt tobzódhatsz a fegyverekben, túl sok is van belőlük, a csonkításdarabolás még a legvérszomjasabb játékost is kielégíti. A szintek dicséretesek a maguk nemében. Amúgy tiszta komédia. Először akkor röhögtünk, amikor lángszóróval az ellenség mellébe lőttünk, és elkezdett égni a bőre, majd lángokra pattant szét. De elátkozhatod az ellent voodoo babával is, és figyelheted, hogyan vonaglik haláltusájában. Nyerő, mi? Bár egy kissé gusztustalan, és néhány ellenség egyáltalán nem üti meg a képzeletbeli mércét. Másképpen egy szolid kis puffogtatás, és epedve várjuk a folytatást, a *Blood 3*-at: "ahol majd a földön heverő agydarabkákban tocsoghatsz."

PC Format vélemény 79%



A könyörtelen gyilkolás eleven része a *Blood 2*-nek, ezért szeretjük olyan nagyon.

Myth 2 – Soulblighter

Ⓕ GT Value Ⓣ (1) 333 6610 Ⓘ www.gtinteractive.com

A stratégiai játékokat manapság két részre lehet osztani. Vagy *Command and Conquer* utánzatok, vagy nem azok. Szerencsére a *Myth 2* az utóbbiak közé tartozik. Középkori környezetben játszódik, tele boszorkányos varázslattal és kezdetleges fegyverzettel. Valójában nem is anynyira stratégiai játék, mint inkább taktikai. A szerencséden múlik, hogy milyen csapat jut Neked a játék elején, és ésszerű manővereket kell alkalmaznod, hogy eljuss valahová.

Az egyszemélyes bevetések meglehetősen vontatottak, de mi tagadás, a számítógép egy kissé elfogult a játékban. Az élményt egy húsdarálóhoz tudnánk hasonlítani, amely egy soha el nem fogyó báránycombot darál. Nem számít, mióta darálsz (harcolsz), csak folytasd tovább. Természetesen nem lenne nagyobb élvezet a játék, ha könnyedén győznél. A többszereplős játékban akár az interneten, akár helyi hálózaton minden sokkal kiegyensúlyozottabb. Minden csapatnak azonos számú katonája van, így kiegyenlítettebbek az erőviszonyok. Ügyes grafikai megoldások jellemzik a 3D gyorsítónak köszönhetően. Ha a szépen tervezett tájban kóborolsz, értékelheted az élethű megvilágítást és a kiemelkedő tükröződéseket. Semmi igazán jó ötletet nem tudunk említeni, de nagyon rosszat sem mondhatunk a *Myth 2*-re. Már annak nagyon örülünk, hogy nem egy újabb *C&C*-vel van dolgunk.

PC Format vélemény 76%



Húú! Tonnányi vér szerepel a *Myth 2*-ben, és nagy részét ezen a képen láthatod.



Gátszakadás után a holland hadsereg emberekből álló gátat igyekszik építeni.

Combat Chess

Ⓕ Empire Red Hot Ⓣ (1) 461 5733
Ⓘ www.empire.co.uk

Sajnálattal jelentjük, de nem értjük ennek a számítógépes sakkjátéknak a lényegét. Valaki mondja el nekünk, hogy mi a csoda van ezzel a sakk-készlettel, az elefántcsont utánzat figurákkal, a néhány hiányzó parasztal és a táblával, és mi szívesen odaadunk egy *Combat Chess*-t tesztelni. Legalább az Empire adott is valami egyebet ehhez a játékhoz, hiszen nagy részét a régi, klasszikus *Battlechess*-től vette, amely gyönyörű animációt és logikus lépéseket alkotott. Sajnos azonban, az AI az egyszemélyes játékban messze elmarad a *Chessmaster*-től vagy a *Chess SystemTal II*-től is, és az animációkat unalmassá teszik az aggasztó sebességgel. Inkább visszaülünk a sakktáblához.

PC Format vélemény 60%



Tornádók, villámok és egyéb időjárási viszontagságok nehezítik az életünket.

International Cricket Captain

Ⓕ Empire Red Hot Ⓣ (1) 461 5733
Ⓘ www.empire.co.uk

Mivel a játék nem a gyors sportokhoz szokott fiatalságé, fő jellemzői pedig a bőrlabda, a krikettütő és a bíró eszméletlen számú sapkája, a krikett nem képes mindenkit lekötni. Valóban, szerintünk a legtöbb játékos inkább futna egy mérföldet, ha azt kérnénk, hogy fizessen megfelelő összeget egy sportszimulációért. Szomorú tény, ha figyelembe vesszük, hogy az *International Cricket Captain* nem is olyan rossz. Igaz, hogy kevésbé tudod irányítani az ütőjátékosokat a mérkőzés alatt, de elég hatásos csapatvezetési lehetőségek állnak a rendelkezésedre. Minden akciót nagyszerűen jelenít meg, és a taktikai oldala is kiváló. Egyedül azt sajnáljuk, hogy ténylegesen nem tudsz a játékban részt venni, csak a vezetést ellenőrizheted.

PC Format vélemény 73%



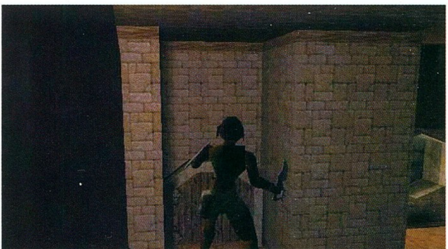
Beszélhetnénk a szabálytalan labdákról, de kíméletesek vagyunk.

Dark Vengeance

Ⓕ GT Value Ⓣ (1) 333 6610 Ⓘ www.gtinteractive.com

Még sohasem láttunk igazi börtönt (eltekintve a *PCF* szerkesztőségétől), de erős a gyanúnk, hogy nem ilyen nagyok és sivárak, mint az itteniek. A *Dark Vengeance* még sivárabb, mint elődje, a *Heretic 2* és társai. A három figura egyikeként, név szerint a barbár Nanocként (nahát, a Conan fordítottja, igaz?) kell bolyonganod kísérteties helyeken, számtalan ellenségedet kerülgetve. Azért találkozunk itt eredeti ötletekkel is. Láttál-e pl. olyat, hogy egy rakás szemét skorpióvá változik? Vagy, hogy összetört színes üvegekből egy rémisztő harcos lesz? Az ellenségek kissé lököttek, gyakran ott sétálnak a képben, vagy onnan dobnak lövedéket, ahol vagy ahonnan nem lehetne. Az ütközések észlelése is elég kezdetleges. Könnyen sétálgathatsz kisebb tárgyak tetején, de fönn is akadhatsz egy oszlopon, ha éppen csak súrolod. Minden gyenge pontja ellenére kiváló ötletekkel rendelkezik, amelyektől eredetibb játékot reméltünk. Ami a grafikát illeti, hát az vicclapba való. Mindenestre ne várj túl sokat, ez a lényeg.

PC Format vélemény 70%



Átsétálni a falon? Talán még ez is lehetséges az ütközések érzékelésének hiányosságai miatt.

PC Format A sokoldalú PC magazin

Tippek & Taktikák

Kedvenc játékod több keserűséget okoz, mint örömet? Tarts velünk, és megoldjuk problémáidat.

Dungeon Keeper 2

Ⓕ Electronic Arts
ⓘ www.ea.com
Vélemény: 85%

A MÚLT HÓNAPBAN ISMERTETTÜNK néhány fontos stratégiát és taktikát, amelyek nélkülözhetetlenek a pincék megfelelő kiépítéséhez és teremtményeid sikeres csatározásaihoz. Ebben a hónapban végigkalauzolunk a DK2 legnehezebb pályáin. Kezdjük a 11-esen, mert ha egyedül nem sikerült túljutnod a játék felén, akkor a későbbiek során sem lesz sok esélyed. Vágjunk neki...

11a pálya

Újdonságok

Kőlavina csapda, kioldó csapda, acél ajtó.

A lényeg

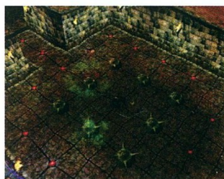
A területet egy sereg őrző védi, és a Portal Gemre négy gonosz riválisod is feni a fogát. Miközben ezek egymás ellen harcolnak, ügyelj arra, hogy közülük legalább kettőt neked is el kell pusztítanod. A siker titka az, hogy amilyen gyorsan csak lehet, állíts fel egy erős, jól képzett harcosokból álló hadsereget, aztán végezz a betolakodókkal.

A terv

A termeket építsd a pincerendszered szívének közelébe, és alakítsd ki a termeket, amilyen gyorsan csak lehet. Ezután küldd a teremtményeidet kiképzésre, majd toborozz egy csapatnyi harcost. Ha ezzel megvolnál, a második portált tedd északkeletre, de mindenképpen maradj a kőfalakon belül addig, amíg a teremtmények át nem estek a teljes kiképzésen. A nem kívánatos betolakodók elriasztása érdekében, bástyázd körbe a pincerendszered különféle csapdákkal és ajtókkal. Az Őrszemek a régi kedvencek közé tartoznak, viszont, mivel folyton megdézsmálják a mannád, nem árt körültekintően elhelyezni őket. Ne felejtsd el a nyárs- és a gázcsapdák széleskörű alkalmazását, főleg a folyosók környékén.

A védelem megszervezésekor fontos szerephez jutnak az új csapdák. Ne feledd, hogy a kőlavina nem csak az ellenséget pusztítja el, hanem adott esetben a saját teremtményeidet is. Ennek ellenére, támadásnál igen nagy hasznát veheted. Ha például, az ellenséges terület peremén telepíted a csapdát, és bajt szimatolsz néhány betolakodó láttán, csak zúdítsd rájuk az egészet. A siker garantált. A kioldó csapda és az őrszem kombinációjával pedig, akár egy jól képzett ellenfelet is elintézhetsz. A mini-térképet mindig tartsd szemmel – a portálok színe alapján megállapíthatod, hogy melyik őrzőhöz tartoznak. Drakónak előbb-utóbb sikerül legyőznie az egyik szomszédját – vagy Morganát (sárga), vagy Belialt (kék) – és átvenni annak portálját. Ez utóbbi esetben, készülj fel, hogy Drako téged is meg fog támadni.

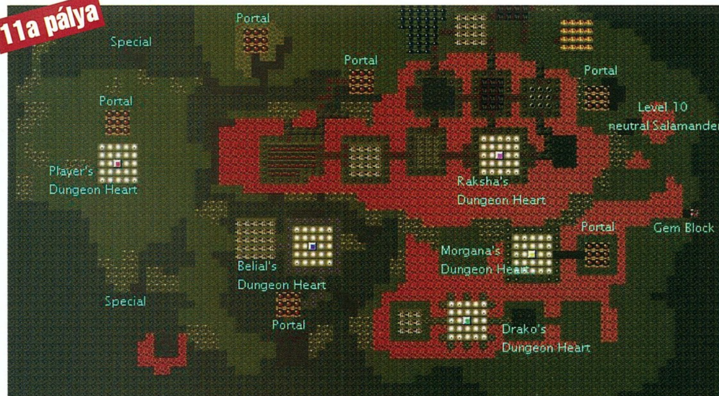
Amennyiben van 20 teremtményed, akiknek nagyobb része túljutott a négyes pályán, itt az ideje, hogy mozgásba lendülj. Az alábbiakban bemutatunk két lehetséges stratégiát, de természetesen léteznek más utak is, amelyek a győzelemhez vezetnek. Tehát: furakodj át Belial területére, és próbálj eljutni a pincerendszer szívéhez, ám ezután nehéz pontosan megmondani, mi vár rád. Lehet, hogy Drakóval kerülsz szembe, aki kiszemelte magának Belial territóriumát.


Támadás előtt szervezd meg a hadsereged.

Ha ezt a stratégiát választod, és sikerrel jársz, jelentős ellenséges területre tehetsz szert. Az itt fellelhető javak felhasználásával ütőképes hadsereget szervezhetsz és eltaposhatod Rakshát. Ha ez a lehetőség nem tetszik, indíts frontális támadást Raksha portálja ellen, ami a térkép felső részén, középen található, és ejtsd túszul minél több teremtményét. Ezután láss munkához, és képezd át foglyaidat, majd keresd meg a pincerendszer szívébe vezető utat. Közben, ügyelj a csapdákra, amiket Raksha készített elő a fogadtatásodra, mert ha túl sok teremtményed esik el, komoly bajba kerülhetsz. Az ilyen területek elfoglalásakor különleges taktikát kell alkalmaznod. Lényegében arról van szó, hogy minél több katonát kell harcba hívnod, hogy a felduzzasztott sereged képes legyen átküzdeni magát a kritikus területeken. A csata során a sebesültek szállítását bízd az impekre.

Létezik, azonban egy másik megoldás is: minden egyes csapdához rendelj ki egy képzett szalamandert. Ha nem rendelkezel ilyenekkel, fúrd át magad Raksha területének déli szakaszán, amíg egy barlanghoz nem érsz, ahol 10 semleges szalamandert találsz. Közben kerüld el a Drakóval való találkozást. Ha véletlenül mégis magánlaksértést követnél el, inkább fordulj vissza.

Miután legyőzted Rakshát, és elfoglaltad a termeit illetve portálját, indulj dél felé, és Drako portálján keresztül masírozz be a pincerendszer szívébe. Végül, ha Drako mégsem ölte meg Belialt, végezz vele te, de ez már nem okozhat komoly problémát.



Nézz körül a 11a pályán, és észre fogod venni a vadiúj kőlavina csapdát, a kioldót, az acélajtóról már nem is beszélve.


Sose téveszd szem elől Raksha körmönfont csapdáit.


Ha van elég merszed, megtámadhatod Raksha portálját is.

11b pálya

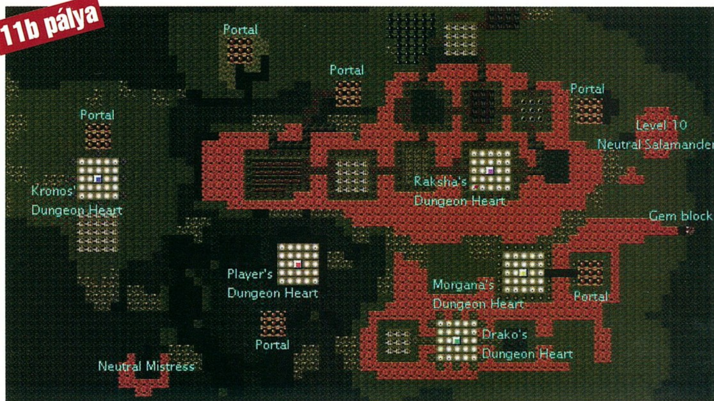
Újdonságok
Kőlavina csapda, kioldó csapda, acél ajtó.

A lényeg
Sparklydell kormányzásához egy alternatív stratégia kidolgozására lesz szükséged. A 11a pályán egy jól védhető területet választottál, de ebben a barlangrendszerben egy kissé támadhatóbb vagy. Mivel nem kell kiásnod a területet, gyorsabban tudsz haladni, viszont hátránynak számít, hogy csak egy olyan portálod van, ami ráadásul meglehetősen támadható.

A terv
Képezd ki a teremtményeidet, amilyen gyorsan csak lehet. Csapatod a lehető legsokoldalúbban állítsd össze. A területed délnyugati sarkában lévő bányából hozd fel az aranyat, és építs hidat a kóbor mistressek számára. Ha a teremtmények kiképzése véget ért, üzenj hadat Kronosnak: csak egy portálja van, és a harcosai sem túl jól képzettek. Ásd ki az aranyat az északnyugati sarokból, és indítsd meg a támadást. Nyomulj folyamatosan a pincerendszer központja felé. Belial legyőzése értékes területeket, portálokat és termeket biztosít a számodra.

Három portállal a birtokodban (a semleges portállal Belialtól északkeletre), könnyen megtámadhatod Drakót. A kőhídon át vezesd be a sereged a pincerendszere központjába, és semlegesítsd a csapdákat, még mielőtt túl nagy kárt okoznának. Drakónak rendkívül jól képzett teremtményei vannak – ha átkondícionálod őket, még hasznodra lehetnek.

Ha leigáztad Drakót, tied lesz Morgana földje is, amit még Drako hódított el tőle. Ez a terület tökéletes helyszínt biztosít ahhoz, hogy kikerüld Raksha csapdáit, és elfoglald a pincerendszerét. Biztonsági okokból, mindenképpen vedd fel soraidba a 10 szintű szalamandereket.



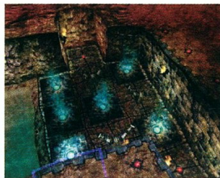
Mielőtt megtámadod Drakót vagy Kronost, bizonyosodj meg róla, hogy harcosaid tökéletes kiképzést kaptak, és készek Rakshával is megküzdeni.

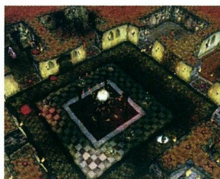
11c pálya

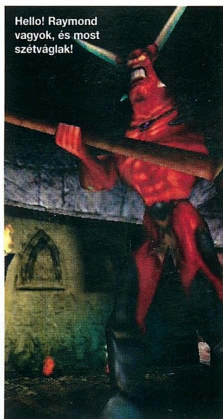
Újdonságok
Kőlavina csapda, kioldó csapda, acél ajtó.

A lényeg
Ha ezt a kiindulópontot választod, egy maroknyi elit harcossal léphetsz be Sparklydell birodalmába, viszont nehéz lesz támadható portált találnod. Először el kell foglalnod egy szomszédos területet az oda tartozó portállal, hogy meg tudd védeni magad a későbbiekben. Ha ez megvan, Raksha (bordó) azonnal rád fog rontani. Gyorsan le kell győznöd, mielőtt a többi ellenfélnek szemet szúrnál. Ha elesel, vége a dalnak, ha győzöl, tiéd a terület.

A terv
Lendülj támadásba! Hiába tűnik Belial (kék) könnyű célpontnak, először Morganát (sárga) intézd el: harcosaiddal támadd meg a pincerendszer köz- ▶


Támadd meg Kronost – csak egy portál van a birtokában...

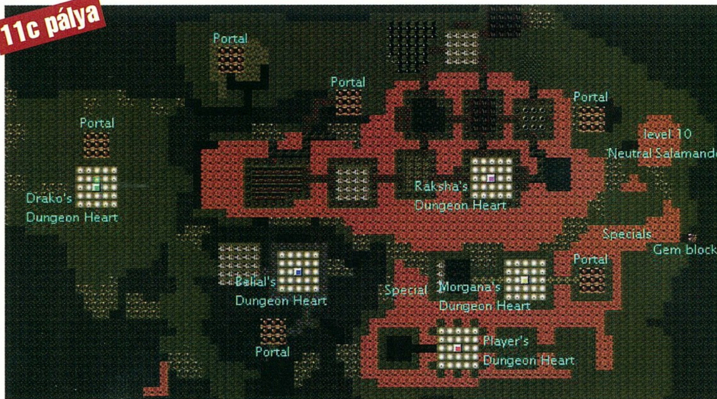

...ráadásul a teremtményei sem különösebben képzettek, úgyhogy nem okozhatnak gondot.


Hello! Raymond vagyok, és most szétváglak!


Kénköves pokol, ördögök, kaszák – mi kell még egy gyilkos partihoz?


Nahát! Egy rejtélyes köd, ami csak rád vár...


... és rengeteg láb alatt téblábolló levesalapanyag.



Morgana legyőzése egy kis időt és erőfeszítést vesz igénybe. Küldd harcosaidat a pincerendszer központjába, és uszítsd rá őket az erődre!

▶ pontját. Mialatt zajlik a csata, hívj vissza egy harcost – ő fogja biztosítani a portált. Ez azért fontos, mert így lehetőséged nyílik a sereged mihamarabbi visszatrombitálására.

Morganával nem lesz nehéz dolgod, de eltart egy ideig, amíg legyőzöd. Mialatt harcosaid a pincerendszer szívében küzdenek, kezd meg saját pincéd kiépítését. Alakíts nyugaton egy hálóhelyiséget, az impekkel vágass újabb szobákat a nyugati falba, majd kezdd meg egy új, ütőképes hadsereg felállítását. Vigyázz, mert nincs túl sok időd, és egy kapzsi szomszéd bármikor megtámadhat!

Ha Morgana már a fűbe harapott, nyugodtan folytathatod az építkezést. Képezd ki a lényeidet, és toborozz egy erős hadsereget. Miután az impek segítségével megszerezted a kincset, és így megoldódtak anyagi problémáid, vonulj tovább északra. Ott fogadd fel a 10-es szintű szalamandert, ami az egyik legértékesebb csatlósod lesz. Biztos ami biztos, állíts fel néhány csapdát, főleg az északi oldalon, mert Raksha (bordó) támadása erről várható. Mire ez bekövetkezik, már rendelkezned kell egy ütőképes hadsereggel. Próbáld meg távol tartani a betolakodókat és elfogni legjobb harcosait. Indulj el a pincerendszere szíve felé. Ha a kőhidakon mész keresztül, kikerülheted a csapdák nagy részét, és betörhetsz a központba. Tartsd a teremtményeidet fitten, és támadj!

A hősies csata után késznek kell lenned a Belial (kék), majd Kronos (zöld) elleni támadásra. Ez már nem lesz gond.

12. pálya

Újdonságok

Semmi.

A lényeg

Hadsereget kell szervezned, és elpusztítanod riválisodat, Malachait. Piti ügy.

A terv

Először is, menj nyugatra, és toborozd össze az arra kószáló három csontvázat. Ez a három lény elég, hogy elhárítsd a törpék támadásának első hullámát. Gyorsan foglald el a sírkertet, hogy a testük ne menjen kárba (öt test kitesz egy vámpírt). Építs egy börtönt a csontvázaknak (hogy ne kószáljanak szanaszét), aztán egy pihenőt, egy csibefarmot, egy könyvtárat, hogy a vámpirok jól érezzék magukat és egy tréningszobát. Ásd ki a többi barlangot is, ahol találsz még egy pár csontvázat. A törpék következő támadása körülbelül ekkor fog megérkezni. A védekezést bízd a vámpírokra és a csontvázakra. Ne feledd bezárni a börtönt, különben

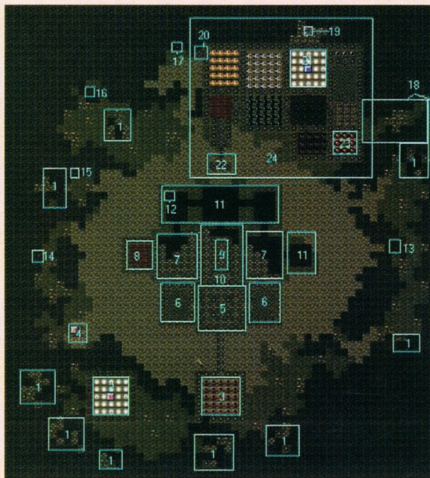
a hullákat oda viszik, nem pedig a sírkertbe: a vámpírok sokkal könyörtelenebben bánnak velük, mint a csontvázak, és az átnevelt törpéket semmire nem tudod majd használni.

Ezután három lehetőség közül választhatsz. Feláshatod a térkép bal oldali részét, ahol begyűjthetsz pár képzett csontvázat. Pusztítsd el a támadó törpéket, mielőtt még támadás érne. Áshatsz a jobboldalon is, ahol ugyan kevesebb a csontváz, de meglehetősen izgalmas út vezet Malachai pincerendszerének szívébe. Végül, felmehetsz egyenesen a központba, ahol meg kell ölnöd az ott leledző hősöket. Az elfoglalt termekben pedig csapdákat építhetsz. A mauzóleumban jól képzett csontvázakat találsz, és választhatsz a különböző útvonalak közül Malachai pincerendszere felé.

Bármelyik lehetőséget is választod, el kell döntened, hogy lerombolod-e a hero-kaput, hogy véget vess a bosszantó támadásoknak (ne feledd, nincs hova csapdát építened), vagy inkább otthagyod az egészet, és zombikká változtatod a hősök földi maradványait. Mi azt javasoljuk, hogy foszd ki a kastélyt, és a legyilkolt ellenfeleid hulláit etesd meg a vámpírokkal. Ezután indulj el Malachai pincéi felé, és készülj fel a három szárnyon kibontakozó támadásra.

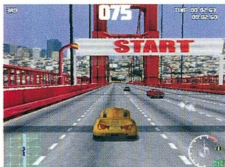
12. pálya

Ezen a pályán nem találsz semmi újdonságot, a feladatod, hogy Malachai legyőzésére a foszlásnak indult zombikból ütőképes hadsereget szervezz.



1. Semleges csontvázvidék
2. A játékos pincéjének központja
3. Semleges temető
4. Hero-kapu
5. A Hero-kastély bejárata
6. Hero-kincstár
7. Hero-őrszemcsapda
8. Hero-őrhely
9. Hero-mauzóleum
10. Külső Hero-szentély
11. Üres terület
12. Biztonsági terület
13. Aranybánya
14. Kórház
15. Imp idéző
16. Kínzókamra
17. Kiképző terület
18. Titkos út a portálhoz
19. Gem-blokk
20. Hátsó bejárat
21. Malachai pincéjének központja
22. Őrszemcsapda
23. Malachai portálja
24. Malachai pincéje

Játékoldal


Test Drive 5. Jó móka, de vajon megízlelted már a vezetés valamennyi örömét? Íme néhány tipp!

Az öt túlélő

Kedves PCF! Nemrég szereztem be a Test Drive 5-öt, és nagyon tetszik. Az egyetlen gond, hogy egy-két verseny meghaladja vezetői képességeimet, így néhány kocsi és pálya lezárt marad. Egy pár kódot megtaláltam, de nem segítettek. Kérlek, segíts! Teljesen reménytelennek látom a helyzetem. Neked adom a fele királyságom, ha kihúzol a pácból.

Válasz: Reménytelennek tűnő helyzeted könnyen orvosolható! Gépeld be a következő kódok valamelyikét az option menüben:

cup of choice
Feloldja a kupafutamokat
that takes me back
Engedélyezi a visszafelé üzemmódot
i have the key
Feloldja az összes autót és pályát

Lebukunk

Kedves PCF! Nagy Descent rajongó vagyok. Megvettem hát a 3. részt is, és nagyon bejött. Az egyetlen problémám, hogy miután átküzdöm magam az első néhány szinten, nem tudok továbblépni.


Az egyetlen játék, amivel zárt és nyílt terepen egyaránt kipróbálhatod repülési képességeidet. A *Descent 3* tényleg megéri az árát! A dongók kilövése kemény dió, de ha...

Már a legrázósabb szinten is végigküzdötted a játékot. Ha nem, miért nem?

Van ötleted? Irtó kíváncsi vagyok az új fegyverekre is.

Válasz: Írd be játék közben ezeket a kódokat, és az álmod valóra válik!

IveGotIt
Minden fegyvert, pajzsot és energiát
BurgerGod — Isten üzemmód
TreeSquid — Teljes térkép
MoreClang — Szintátugrás
DeadOfNight — Elpusztít minden ellenséget

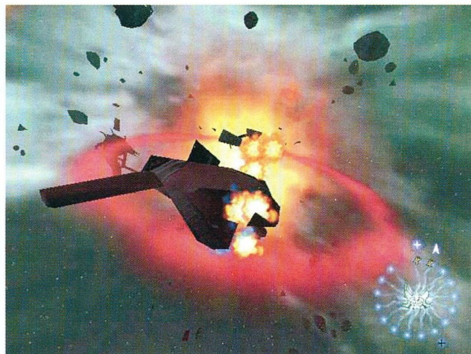
A fenyegető valami

Kedves PCF! Nemrég bővítettem ki az űrháborús játékgyűjteményem a Sinistar: Unleashed-del. Először azt hittem, ez is egy a játéktermi tucatprogramok közül, de nem! Még mindig nem értem a végére: mivel nem vagyok egy megszállott játékmániás, sokat segítene, ha meglepnél néhány kóddal.

Válasz: Hívd be a konzolt játék közben a [~] billentyűvel, és gépeld be az alábbi kódokat!

cheatnodmg — Isten üzemmód
cheatfreecrystal — Feloldja a kristályokat


A *Sinistar: Unleashed* egy átkozottul betépős űrháború. "Vigyázz, Nyúlbéla! Jövök!"


A *Sinistar: Unleashed* az elsőgenerációs "beszélő" játéktermi programok leszármazottja, de a fenti kódokkal most mesterfokra fejlesztheted a repülési képességeidet.

Írd meg most!

Falra mászol a dühtől? Írd meg, mivel kergetnek játékaid a bolondok házába, és küldd el a **Tippek és Taktikák** szerkesztőinek, a szokásos postai vagy a **pcformat@cmk.hu** e-mail címre! Leveledben röviden foglald össze, mi okozza a galibát, hogy segíthessünk, és újra mosolyogva ülhess a monitor elé! De ne szomorodj el, ha tőlünk sem kapod meg a várva várt választ, mert a Barátok közt hasábjain keresztül több száz kollégád tapasztalatára is számíthatsz! Kérdéseidet felteheted weboldalunkon (**www.pcformat.hu**) is.

level # — Átugorja a # helyére írt (1-23) számú pályát

Végül, de nem utolsósorban!

Kedves PCF! Éppen a közeli computerboltban bóklásztam, és a leértékelt játékok közt ráakadtam, a Last Bronx-ra. Emlékeztem, hogy a PC Format szerint elég tökös program, úgyhogy, leperkáltam az árát. Igazatok volt: nem mindennapi élmény a játékosokat cséphadaró módjára aprítani, bár nem valami kitartó ellenfelek. Úgy hallottam, más fegyverekkel is fel lehet a szereplőket vértezni, de sajnos nem tudom, hogyan. Megköszönném, ha ezt az egy titkot megosztanád velem, mert lassan kezdem megunni a játékot.

Válasz: Úgy vettem ki leveledből, hogy már a legrázósabb szinten is végigküzdötted a játékot, és feloldottad Redeye-t is. Ha nem, miért nem? Mindenesetre, ha extra fegyverekkel szeretnéd ellátni a szereplőket, csak jelöld ki az adott játékost a selection menüben, és nyomd meg 13-szor a Start gombot! A 13. után tartsd lenyomva, és nyomj rá a Blockra! Tartsd lenn a két gombot, amíg a játék töltődni kezd, és láss csodát: a bevetésre kész új fegyverek csak Rád várnak! PCF



Még sokszor fogadhat ez a látvány, főleg, ha beütöd a kódokat.


Bronxban találkozhatsz egy bónusz szereplővel is, persze, csak ha kiérdemled.


A barátodban pislákoló élet lángját vadiúj fegyverekkel olthatod ki.

Ki vagyunk éhezve!

Küldjetek annyi állást, modifikációt vagy játékbeállítást, amennyit csak tudtok! Vevők vagyunk mindenre! Szóval, ha van kedvenc *FIFA 99* állásod, *TOCA 2* skined, elmentett Silvered vagy bármilyen anyagod, ami a pszichopata játékmániákusokat esetleg boldoggá teszi, küldd el a szokásos postai vagy e-mail (**pcformat@cmk.hu**) címre! A legjobbakat rátesszük a *PC Format* lemezmellékletére. Mire vársz még!?

Higgyen a szemének!

Ingyenes áru mellé árkedvezmény!

Free mailhez free Internet Kalauz?

Hát, ha nem is egészen ingyen, de szűkített önköltségi áron! Vagyis: akik a Prím-online október 15-én indult ingyenes levelezési rendszerében postafiókot nyitnak, azok a jövő évre úgy fizethetnek elő az Internet Kalauzra, hogy mindössze az egy példányra jutó nyomdaköltséget, a postázás díját és a két összeg áfáját kell kifizetniük.

Ez egy példányra vetítve 178, éves szinten 1958 forint!

(Csak összehasonlításképpen: jövőre az Internet Kalauzt az újságosoknál 336 forintért fogják árusítani, az előfizetők pedig 3080 forintért rendelhetik meg az évfolyamot, számonként tehát 280-at fizetnek.)

A Prím-posta ingyenes levelezési rendszert nemcsak azért érdemes igénybe venni, mert ennyire leviszi az Internet Kalauz árát, hanem azért is, mert olyan



szolgáltatásokat nyújt, amelyek egyikemásika még a pénzért vásárolt levelezőszoftverekből is hiányzik. Csak néhány példa: magyar (és később több idegen nyelvre is élesített) helyesírás-ellenőrzés szótárbővítési lehetőséggel (a Morphologic fejlesztése); titkosítás, a nem kívánt levelek szűrése. A külalakot maga a felhasználó is befolyásolhatja, beállíthatja a neki tetsző színvilágot. Beállítható, hogy az innen küldött levélre írott válaszok automatikusan egy másik postaládába érkezzenek, és a rendszeren keresztül a másik ládába beérkezett levél is megnézhető...

Ha teheti, mihamarabb keresse fel a **www.prim.hu** címet, nyisson postaládát, és ha úgy gondolja, mindjárt fizessen is elő az Internet Kalauzra. Az 1958 forintos megrendelést csak ezen az úton, a Prím-posta levelezőrendszeren keresztül fogadjuk el.

Próbák & Tesztek

PC Format A sokoldalú PC magazin

Azonnal dobd el, amit fogsz és kezeket fel! Mi mindent ellenőrzésünk alatt tartunk.

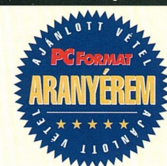
Senkit sem kíméltünk

Megújult PC Formatunkhoz mérten mi is friss erővel ostromoljuk az újdonságokat mindenre kíváncsi tesztelő vágyainktól hajtva. Mi aztán mindent kipróbálunk... Jó, jó! Csak szinte mindent. Az interneten vannak oldalak, ahol olyan dolgokat mutatnak, amelyekbe még mi sem mennénk bele. Na jó, félre az időhúzó idétlenkedéssel! Lássuk, kiket feszítettünk kínpadra ebben a hónapban!

Kipróbáltuk a hangkártyák legjavát. Bizton mondhatom, hallatlan élmény volt! Megtudhatod tőlünk, melyiket válaszd ahhoz, hogy a játékok hangulata minden képzeletedet felülmúlja! És, ha már a kártya tuti, akkor a hozzávaló hangszóró is megfelelő legyen! Segítségünkkel megtalálhatod az igazit! Bemutatunk továbbá egy igazán jóképű alakot: a HP ScanJet 6390 szkennert. Ezenkívül próbára tettünk egy-két CD-író szoftvert. De nem feledkeztünk meg a hazai csapatról sem. Belepillantottunk több magyar multimédiás programba, köztük az Ablakzsiráfba, Bibliába, SzuperAgyba. Legvégül pedig megmértük, mennyi az egérút – ha nincs kábel.

Tehát most is lesz olvasnivalód bőven! Ha műveltnek akarnék tűnni, azt mondanám: "Lesz minden, mi szem szájnak ingere: szkenner és hangkártya bőven..." De nem teszem.

Az ismertetési politikánk



A Próbák és Tesztek csapatának legfőbb elve, hogy vizsgálatának tárgyáról átfogó és részletes kritikát adjon, amelyben megbízhatsz. A kiszemelt PC hardvereket és szoftvereket hónapról hónapra kíméletlen próbák sorának vetjük alá, hogy megtaláljuk számodra a nehezen keresett pénzedért kapható legjobb eszközöket. A végső kérdés, melyre választ keresünk: "Megéri-e a pénzét?". A PC Format tesztelői olyan szakemberek, akik meg tudják különböztetni a jó terméket a gagyitól. Hardver prototípusokat és félkész szoftvereket nem tesztelünk – ezt garantáljuk.



108 Szuperteszt



118 Hangszórók

Hadd szóljon!

120 Drót nélkül

Leadták a drótot



127 Égető kérdés

Írd és olvasd!



132 Kicsiknek és nagyoknak

Magyar nyelvű multimédiás programok.

E havi ismertetők

PC Format A sokoldalú PC magazin Szuper Teszt

Hang-súly-ok

Ha technót szeretnél gyártani otthon, vagy csak zenét akarsz hallgatni, a legújabb hangkártyákkal magas színvonalon "művelheted" mindkettőt. A PC Format szétnézett a hangkártyák piacán, hogy azután saját fülével győződjön meg, mi mennyi és miért.

A hangkártyákat vájtfülű kollégánk, az elátkozott popsztár tesztelte, akinek azóta eláll a füle.

A KÜLDETÉS LEGVÉGÉN VAGY, AMIkor a sarkon befordulva látod, hogy néhány morózus tengerészgyalogost még le kell szedned. Nyúlnál a fegyveredért, de ők gyorsabbak. Már hallod is az ismerős "bip"-et, ahogy a puskájuk szinte egyszerre dörren. Még egy "bip", és látod, amint egy gránát robban fel melletted. "Bip", és rádöbbensz, hogy nem puska, hanem géppisztoly...

Körülbelül ez történne akkor, ha csak a PC-nk belső hangszóróján keresztül szólalnának meg a játékaink. Mi azonban élethű hangokat akarunk, amelyek minden irányból érkezhetnek, lehetőleg minél nagyobb hangerővel.

A mai átlagos PC-k meglehetősen jó teljesítményre képesek, ha kedvenc lövöldözős játékaink megszólaltatásáról, vagy első zeneszerzői próbálkozásainkról van szó - de korántsem volt ez mindig így. A számítógépeket eredetileg üzleti felhasználásra tervezték, ezért az alapgépek manapság is csak pityegésre képesek. A gyártók inkább a hangkártyákra bízzák a dolgot, és a vásárlóra hagyják, miként ruházza fel multimédiás képességekkel a gépet.

A grafikus kártyákhoz hasonlóan a hangkártyák is a PC tehermentesítését szolgálják. Valósághű hangot generálnak, így a CPU ereje a fontosabb számítások elvégzésére fordítódhat, mint például, hogy honnan jön majd a következő rosszfiú.

Genezis

A legújabb hangkártyák rendkívül magas technikai színvonalat képviselnek, realisztikusabb játékokat és jobb minőségű zenehallgatást eredményezve. Speciális kártyák is kaphatók, amelyek digitális hangstúdióvá változtathatják a PC-d az efféle berendezések árának töredékéért.

Szétnéztünk tehát a boltokban, és mindent begyűjtöttünk, amit valami miatt érdekesnek találtunk, a legolcsóbb kártyáktól a legsokoldalúbb darabokig. Élethű hangok után kutattunk, bármilyen formában: szívszaggató melódiákat, fergeteges DVD-s effekteket és ultrarealisztikus hörgéseket kerestünk, és igyekeztünk megtalálni a legjobb játékra, zeneszerzésre és általános felhasználásra szánt hangkártyákat.

Lassan a testtel!

Mielőtt megvennéd az általunk legjobbnak gondolt kártyát, érdemes egy-két dolgot tisztázni. Ha ragaszkodsz jó öreg 486-osodhoz, nagyon

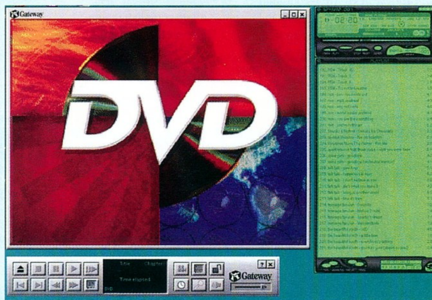
E havi kérdésünk ugyanaz: mit ábrázol a kép? Segítségül annyit, hogy nyolc hangkártyát teszteltünk...

Hogyan teszteltünk?

Olyan hangkártyákat kerestünk, amelyek tiszta, "rajzos" hang mellett is képesek a telt hangzásra, ezért többféle zenével, DVD-filmmel és játékprogramokkal teszteltük őket. A teszthez egy Windows 98 SE-t futtató Gateway Pentium III/500-as PC-t és Boston Acoustics hangfalakat, illetve subwoofert vettünk igénybe. Ahol volt digitális kimenet, azt használtuk, máskülönben pedig a hagyományos line-out jacket.

A meghallgatott zenék listáját MP3-fájlokból és különféle CD-kből állítottuk össze, ügyelve arra, hogy tánczene ugyanúgy legyen rajta, mint instrumentális számok. Lejátszónak az egyik legelterjedtebb ilyen jellegű programot, a WinAmp-et tettük meg. A DVD-teszthez az Out of Sight című filmet választottuk, leginkább jó zenéje miatt: elsősorban a kezdő képsorokat és az utolsó lövöldözést néztük figyelmesen. Itt azt értékeltük a legtöbbre, ha a hanghatások kiegészítik, és nem túlszárnyalják a képernyőn látottakat.

Végül két, egymástól merőben különböző játékot vettünk elő: az Expendable-t hangos zenéje, az Incoming-ot sztereó effektjei miatt. A hangerőt előbb átlagosra állítottuk, utána pedig megnéztük, mit bírnak a szomszédok...



Mindegyik kártyát többféle zenével, DVD-filmmel és jó hangos játékokkal teszteltük. A szomszédok legnagyobb bánatára.

nehéz lesz olyan hangkártyát találni, ami a te gépedben is működni fog. A legtöbb ugyanis a PCI-slotba illeszkedik, mivel a régebbi ISA átviteli sebessége gyakran kevésnek bizonyul.

A hatékony működéshez nem elég egy kis teljesítményű számítógép. Egy átlagos kártya alá legalább Pentium 133 kell, de csúcskategóriájú hangkártyát tenni egy ilyen gépbe körülbelül olyan, mint Ferrari-motort tenni a Ladába.

Operációs rendszerünknek Windows 95-nek vagy 98-nak kell lennie, mivel az új hangkártyák a Microsoft DirectX-technológiáját használják. A telepítés pofonegyszerű: a régi kártyát távolítsuk el a Vezérlőpult segítségével, kapcsoljuk ki a gépünket, majd tegyük az újat valamelyik PCI-slotba. Miután újra bekapcsoltuk a PC-t, a Windowsnak fel kell ismernie az új részegységet, és rá kell kérdeznie a meghajtóprogramokra – ezek a kártyához adott CD-n találhatók.

A jelen

Az első hangkártyák még frekvenciamodulációs (FM) elven működtek, és a teljesítményük nem volt valami lenyűgöző. Az FM két hang megszólaltatásából próbált csinálni egyet, mint például a hangszerek, ami szellemes ötletnek tűnt, ám nem vált be.

Az utóbbi években egy új eljárás, a hullámtábla-szintézis vette át az FM helyét. A hullámtáblás kártyák valódi hangszerek hangmintáit tartalmazzák, és sokuknak saját processzora is van, hogy ezáltal tehermentesítsék a gép CPU-ját. A két hangszóró ideje is lejárt: ha a hátad mögül géppuskaropogást akarsz hallani, több térhatású kártya közül választhatsz (persze ha van négy hangszóród). Saját zeneművet is készíthetsz, és ami eddig csak borostás hangtechnikusok segítségével volt lehetséges, most akár 30 ezer Ft-ért elérhető.

Térbeli hangok

A hangkártyák világában ma a 3D-s hanghatások számítanak a legnagyobb újdonságnak. A két legelterjedtebb szabvány az A3D az Aurealtól, és az Environmental Audio (EAX) a Creative Labstől. Mindkét rendszer ügyes trükkökkel oldja meg, hogy a hangszórókból jövő effektek azt az érzést keltsék, mintha körülöttünk történnének a dolgok, miközben valójában előttünk történnek. A hatás csak négyhangszórós rendszeren élvezhető igazán, de jelentős a javulás két hangdoboz esetében is.

A 3D egy ideje a gyártók varázsigéjévé vált, bár zenehallgatáskor nem észlelhető a különbség. Játék vagy filmnézés közben viszont hihetetlenül élethű, ahogy a robbanások minden irányban hallhatók, vagy ahogy a párbeszédek szinte "beburkolnak" minket.

Az A3D és az EAX egyaránt hatásos, ezért a különbségek inkább a játékfejlesztők tudásából, mintsem egyik vagy másik technológia hiányosságaiból fakadnak.

Digitális? Máris!

Sok új hangkártya képes digitális kapcsolatra, amelyet gyakran S/P-DIF-nek rövidítenek. A digitális zene mostanra annyira elterjedtté vált, hogy valóban felesleges lenne analóggá alakítani a számítógépből kijövő jeleket, majd ismét digitálissá tenni, hogy a MiniDisc is fogadni tudja őket. Bármilyen jó a hangkártyád, mindig minőségromlás lesz az eredménye annak, ha más zenei eszközhöz csatlakoztatod, pontosabban csak akkor nem, ha digitális összeköttetést használsz.

Digitális kapcsolat segítségével tökéletes másolatokat készíthetünk számítógépes zenéinkből, és minden gond nélkül tudunk MiniDiscet vagy DAT-ot csatlakoztatni a PC-nkhez. Ha tehát érdekel a zeneszerzés, és az eredményt DAT-ra akarod másolni, nem úszhatod meg digitális kimenet nélkül.

Hogyan tovább?

A hangkártyák a grafikus kártyákhoz hasonlóan egyre nagyobb teljesítményűek lesznek. Egyre több saját processzoros kártya várható, még nagyobb memóriával, még több hangmintával, jobb surround-hatással és hatásosabb Dolby Pro Logickal (ezt a házimozi-rendszerek használják). Ha a Quake 2 robbanásait már most félelmetesnek találod, a jövő hangkártyáit inkább ki se próbáld. ▶

Aztech PCI288

Az Aztech apróbb hibái mellett is meleg, életszerű hangot ad.

A kártya a Trident chipsetre épül, két hangszórókimenet, hagyományos line-in/mic-in és MIDI/joystick-csatlakozó, valamint digitális kimenet van rajta, de a PCI288-hoz "belül" természetesen CD-t, sőt modemet is csatlakoztathatunk. A 3D-s hatásokról a Qsound-technológia gondoskodik, amely az EAX-ot és az A3D-t is támogatja.

A mellékelt szoftverek átlagosak. A dobozban megtaláljuk a *Yamaha XG*-lejátszóját csakúgy, mint a Xing *Audiocatalyst* nevű MP3-kódolóját és lejátszóját. A MIDI-ről és a WAV-fájlokról a Clef Studio gondoskodik.

A telepítés egyszerű, bár a Windows újraindításakor észrevettük, hogy a DVD-szoftverünk nem működik (hasonló problémánk volt a Sound Blaster Live!-kártyákkal is). A program újratelepítése megoldotta a gondot, ezért utólag a DVD-lejátszóra gyanakodtunk. Biztosan a kártya baja azonban az a furcsa, sercegő hang, amit rendre hallhattunk, amikor a PCI288 tulajdonságait néztük meg a Vezérlőpultban. Észrevettük azonban, hogy megszűnik a sercegés, ha a hangszórókat nem a hangszórókimenetre, hanem a digitálisra kötjük.

Az Aztech meleg, telt hangot ad, ez főleg rock- és akusztikus zenénél előny. A modernebb hangzások kedvelői örülhetnek az **Optimise for Subwoofer**-funkciónak: így a zene akkor sem lényegtelenedik el, ha óriási hangerővel hallgatjuk. A DVD-tesztben is meleg, zengő hangokat kaptunk, és bár a hangszínek nem voltak túl tiszták, az eredményt az átlagosnál jobbnak találtuk. Több előre beállított 3D-s hangkép közül választhatunk, és a kéthangszórós rendszereket is feljavíthatjuk.

A játék közben szerzett első tapasztalatainkról jobb nem is beszélni. Előbb az *Incoming*-gal próbálkoztunk, de az egész úgy hangzott, mintha egy kút mélyén csücsültünk volna. Az *Expendable* már sokkal jobban tetszett. Az Aztech mindegyik kártyánál tisztábban adta vissza a tompa puffanásokat. Az apróbb hiányosságoktól eltekintve a PCI288-at mindenkinek ajánljuk, elsősorban zenehallgatáshoz és DVD-hez.



Aztech PCI288 – Q3DII	Pro és kontra	Bizonyítvány
£21 (kb. 8 000 Ft)	✓ Zenehallgatásra remek	90%
Auratek Europe	✓ DVD-hez kiváló	
www.auratek-europe.com	✓ Sok 3D-s hangkép	
	✓ Olcsó	
	✗ Néha sok a 3D	

VideoLogic SonicStorm Pro

A SonicStorm Pro a VideoLogic legegyszerűbb kártyája, ezért főleg játékosoknak ajánlják. A kártya a Maestro chipsetre épül, hullámtáblája pedig 64 hangot tartalmaz. A joystick/MIDI-csatlakozón túl van rajta digitális kimenet is. Hangszórókimenetet azonban csak egyet találtunk rajta, így ha kettőnél több hangdobozunk van, vennünk kell egy bővítőmodult.

A SonicStorm telepítése egyszerű, bár nem mindennapi. Ahelyett, hogy bedugnánk a kártyát, majd installálnánk a meghajtóprogramot, fordítva kell eljárnunk, tehát először a CD-ről futtatjuk a telepítőt, majd szokás szerint kikapcsoljuk a gépet, és kicseréljük a kártyát. A Windows azonban semmilyen problémát nem jelzett.

A meghajtóprogram meglehetősen puritán, legfőképp csak az érdekli, fejhallgatóval vagy hangszórón keresztül hallgatjuk-e a kártyát. A mellékelt CD-n azonban gazdag szoftverkínálat található: a szokásos bemutatókon kívül megkapjuk az *Incoming* és a *Tomb Raider* demóját, egy shareware CD-másoló programot és más hasznos szoftvereket is. A DVD-tesztben hatásos sztereó hangot hallhattunk, noha a párbeszédek néha tompának tűntek. Zenehallgatáskor ugyanezt éreztük: az összhatás jó, de a hang kicsit élettelen, egészen addig, míg teljesen fel nem tekertük a hangerőt. A SonicStorm Prónak leginkább az MP3-fájlokkal gyűlt meg a baja: a hangok egyszerűen nem voltak szinkronban egymással.

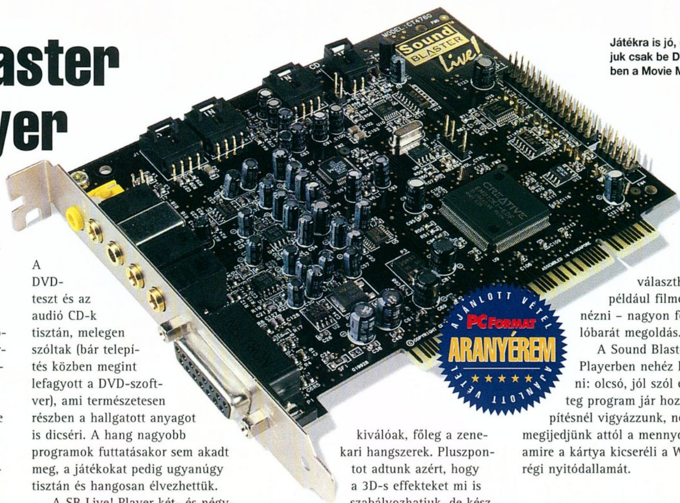
A játékokkal azonban teljesen más a helyzet – a SonicStorm Pro ilyenkor érzi igazán elemében magát. A VideoLogic úgy döntött, a gamerek úgyis inkább a hangerőre, mint a hangtisztaságra figyelnek, és ebben talán igazuk is van. Nagyon tetszettek az *Expendable* tompa puffanásai, ahogy a járművek összeütköznek és felrobbannak. Az *Incoming* szintén meggyőző volt, főleg a sztereó effektek, és az, ahogy a repülőgépek minden irányból közeledtek felénk.

Nem a SonicStorm Pro a legtisztább hangú kártya, de olcsó, és minél hangosabban játszunk vele, annál jobban szól. Minimális rendszerkövetelménye meglepően alacsony: elég hozzá egy Pentium 75 és 16Mb RAM, ami jóval kevesebb az átlagosnál.

A SonicStorm Pro jó közepes teljesítményű, kissé fakó hangú kártya. Játékokhoz azonban kiváló.

SonicStorm Pro	Pro és kontra	Bizonyítvány
£30 (kb. 12 000 Ft)	✓ Játékokhoz kiváló	80%
VideoLogic	✓ Digitális kimenet	
www.videologic.com	✓ Olcsó	
	✗ Zenénél kissé lapos	
	✗ MP3-hoz nem ajánlott	

Sound Blaster Live! Player



Játékra is jó, de kapcsoljuk csak be DVD-zés közben a Movie Mode-ot...



A Sound Blaster Live! Player 1024, hogy a teljes nevén szólítsuk, a rendkívül sikeres Live! Value felváltását készíti elő. A programozható EMU chipsetre épült, amelyet a Creative ígéretei szerint folyamatosan frissíteni lehet majd a cég weboldaláról.

A kártyán két hangszóró- és egy digitális kimenetet, továbbá belül modem- és CD-csatlakozót találunk. Furcsamód belülre is került egy S/P-DIF-csatlakozó – ezen keresztül digitális kapcsolatot hozhatunk létre a kártya és a CD-lejátszó között, és mellékelve megkapjuk az ehhez szükséges kábeleket is.

A Creative impozáns programcsomagot kínál a Live! Playerhez: az *Aliens vs Predator* teljes verzióját, a *MusicMatch Jukebox* nevű MP3-kódolót, a Creative saját lejátszóprogramját, egy szoftveres DVD-lejátszót, továbbá videokonferencia- és hangvezérlő programokat. Találtunk még egy *Lava* nevű, teljesen felesleges programot is, amellyel zenére mozgó animációkat készíthetünk.

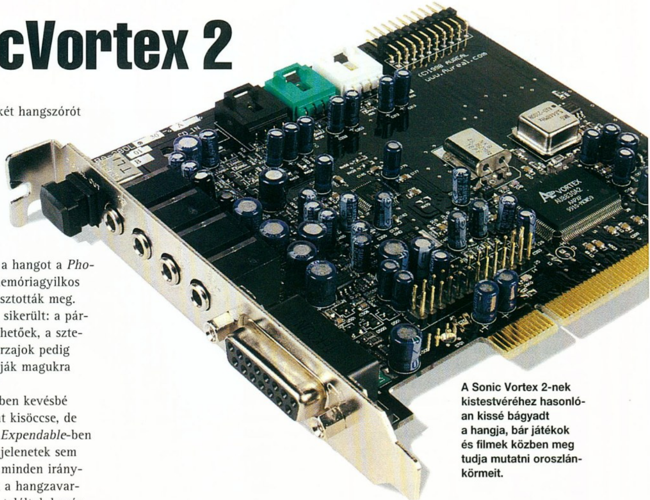
A DVD-teszt és az audió CD-k tisztán, melegen szóltak (bár telepítés közben megint lefagyott a DVD-szoftver), ami természetesen részben a hallgatott anyagot is dicséri. A hang nagyobb programok futtatásakor sem akadt meg, a játékokat pedig ugyanúgy tisztán és hangosan élvezhettük.

A SB Live! Player két- és négyhangszórós rendszereket is támogat, csakúgy, mint a surround hangzást. Tetszett a DVD-filmekhez ajánlott **Movie Mode**. A surround kimondottan sokat javít a hangképen, de a párbeszédeket nem nyomja el, és a játékok 3D-s hatásai sem esnek át a ló túlsó oldalára. A MIDI-hangok kiválóak, főleg a zenekari hangszerek. Pluszpontot adtunk azért, hogy a 3D-s effekteket mi is szabályozhatjuk, de kész hangképek közül szintén választhatunk, ha például filmet akarunk nézni – nagyon felhasználóbarát megoldás.

A Sound Blaster Live! Playerben nehéz hibát találni: olcsó, jól szól és rengeteg program jár hozzá. A telepítésnél vigyázzunk, nehogy megijedjünk attól a mennydörgéstől, amire a kártya kicseréli a Windows régi nyitódallamát.

Sound Blaster Live! Player 1024	Pro és kontra	Bizonyítvány
38 000 Ft + ÁFA	✓ Rendszerezett 3D-s effektek	93%
Creative Labs	✓ Sok mellékelt szoftver	
(1) 236 0818	✓ Tudásához képest olcsó	
www.sblive.com	✓ Több mindenre jó	
	✗ A nyitódallamra vigyázz!!!	

VideoLogic SonicVortex 2



A SonicVortex 2-nek kistestvéréhez hasonlóan kissé bágyadt a hangja, bár játékok és filmek közben meg tudja mutatni oroszlánkörmeit.

A SonicVortex 2, a SonicStorm Pro bátyja más chipsetet használ – az Aureal Vortex 2-t –, és sokkal több funkcióval rendelkezik: 76 csatornás Aureal A3D-s hangot, 320 hangos hullámtáblát (ebből 64 hardveres) és DLS-támogatást kapunk a pénzünkért. A digitális kimenet optikai is egyben, ami különösen MiniDiscet használva jön jól. A hagyományos csatlakozók mellett a SonicVortex 2-n két hangszórókimenetet találunk. A kártya természetesen CD-meghajtóval és modemmel is összeköthető.

A telepítés a SonicStorm Próéval ellentétben nélkülöz mindenféle meglepetést. Miután betettük a kártyát egy PCI-foglalatba, a Windows nem panaszkodik, csak kéri a drivert. Ezt szokás szerint egy CD-n találjuk, a Yamaha *XG Studio*-jával, játékdemókkal és shareware-ekkel együtt.

A SonicVortex 2 négy hangszórót támogat, így sok lehetőségünk nyílik a kísérletezésre. Külön szabályozóval állíthatjuk az első és a hátsó hangszórók közötti relatív balance-ot, és egyébként is sok lehetőségünk van, hogy beállítsuk a legmegfelelőbb surround hangot. Néhány ismertebb játék beállításaira a VideoLogic már jó előre gondolt, és arra is, hogy nem mindegy, a fülhallgatót, a két hangszórót vagy a négyet szeretjük-e jobban.

MP3-at és audió CD-t hallgatva észrevettük, hogy a SonicVortex 2 nagyon "hűvösen" szól, de dicséretére legyen mondva, hogy a hangot a *Photoshop*-hoz hasonló memóriagyilkos alkalmazások sem akasztották meg. A DVD-teszt kitűnően sikerült: a párbeszédek tiszták és érthetőek, a sztereó effektek és a háttérzajok pedig élethűek, mégsem vonják magukra a figyelmet.

A kártya játék közben kevésbé harsányan ugyan, mint kisöccse, de jól végzi a dolgát. Az *Expendable*-ben előforduló kusza csatajelenetek sem okoznak neki gondot, minden irányból bőven részesülünk a hangzavarból, és a basszust sem találtuk kevésnek.

Ha főleg játékra és DVD-hez használjuk a PC-nket, a SonicVortex jó szolgálatot fog tenni. Zenehallgatáshoz némileg szürke a hangja, de az előbbi két területen mutatott teljesítménye könnyen kárpótolhat ezért.

SonicVortex 2	Pro és kontra	Bizonyítvány
£47 (kb. 18 000 Ft)	✓ Játékban és DVD-ben erős	85%
VideoLogic	✓ Négy hangszórót is támogat	
www.videologic.com	✓ Digitális kimenet	
	✗ MP3-ban nem túl jó	
	✗ Zenében sem a legjobb	

Terratec XLerate

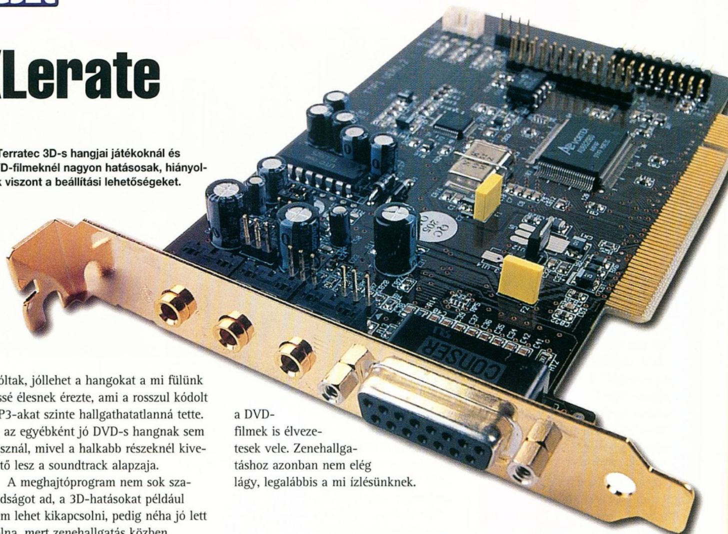
A Terratec aranyszínű kártyáját két hangszóró-csatlakozóval, mic/line-kimenettel és joystick/MIDI-porttal szerelik. Belül is hasonló a helyzet: itt egy külön megvásárolható rádiós illesztőmodul, egy line-out, egy line-in, egy mic-in és két CD-csatlakozó található, továbbá egy üres slot, ahol tovább bővíthetjük a 64 hangos hullámtáblát. Nincs digitális kimenet, van viszont egy kábel, ennek segítségével köthető össze a line-out a hifitorony RCA-csatlakozójával.

A mellékelt CD-n alig fér el a sok szoftver. Csak a legfontosabbakat említve: a Steinberg-féle *Cubasis AV Lite* teljes verziója, *Mixman Studio BE*, egy *Ed!son* nevű wave editor és a *Smart Word*. Az utóbbi valószínűleg egy szövegszerkesztő, de mivel a program német, nem egészen értettük, mire való. Ezenkívül olyan demókat is megnézhetünk, mint a *Worms 2*, a *Cubase VST*, a *Rebirth*, az *Internet Phone 4*, valamint a *Wavelab*, nem is beszélve a könyvtárnyi egyéb shareware alkalmazásról.

Az A3D-technológia segítségével előállított 3D-s hangok kitűnőek, és az összes tesztelt kártya közül itt hallottuk a legjobb *Expendable*-effekteket is. Az *Incoming* is tetszett, bár a fegyverek hangja nem volt olyan harsány, mint a többi kártyánál. Az audió CD-k tisztán szóltak, jóllehet a hangokat a mi fülünk kissé élesnek érezte, ami a rosszul kódolt MP3-akat szinte hallgathatatlanná tette. Ez az egyébként jó DVD-s hangnak sem használ, mivel a halkabb részeknél kivehető lesz a soundtrack alapzaja.

A meghajtóprogram nem sok szabadságot ad, a 3D-hatásokat például nem lehet kikapcsolni, pedig néha jó lett volna, mert zenehallgatás közben a vokált elnyomta a surround. Jó dolog a hangszerek között érezni magunkat, de az éles hangok eltorzulnak, ami könnyen zavaróvá válhat. A basszust szintén bizonytalannak éreztük.

A Terratec játékokhoz kitűnő, és ha nem bántja fülünket a halk sistergés, a DVD-filmek is élvezetesek vele. Zenehallgatáshoz azonban nem elég lágy, legalábbis a mi ízlésünknek.



A Terratec 3D-s hangjai játékoknál és DVD-filmeknél nagyon hatásosak, hiányoltuk viszont a beállítási lehetőségeket.

Terratec XLerate	Pro és kontra	Bizonyítvány
15 900 Ft + ÁFA	✓ Jó 3D-s hangok	76%
Digiteq/Herta	✓ Játékokhoz/DVD-hez ajánlott	
(1) 322 2232	✓ Sok mellékelt szoftver	
www.terratec.co.uk	✗ Kevés beállítási lehetőség	
	✗ Túl éles hang	

Aureal Vortex SQ1500

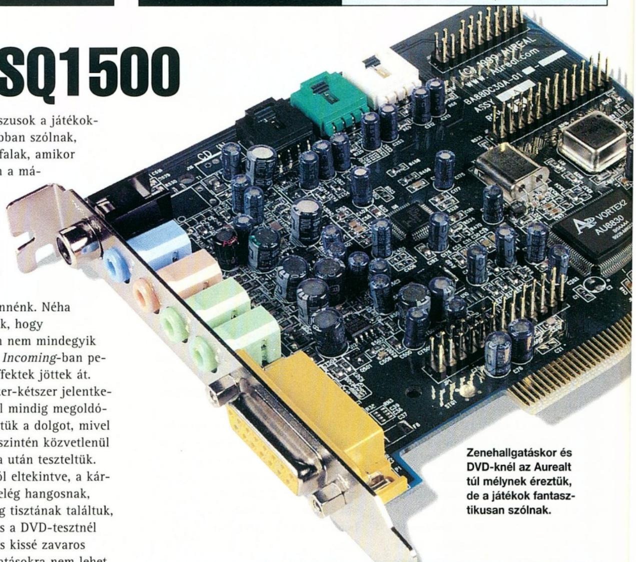
Ahogy az elvárható az Aurealtól, az A3D-technológia kifejlesztőjétől, a Vortex SQ1500 két hangszórókimenettel, mic/line-bemenetekkel és digitális kimenettel rendelkezik. A kártya 512 hangos hullámtáblát tartalmaz, és az Aureal saját A3D-rendszerén kívül támogatja a DirectSoundot is.

A telepítésben nincs semmi különleges, a szoftverek (*Vortex Player* és a *Future Beat* 3D-s zeneprogram) kielégítően működnek. Az eredeti csomagban a *Drakan* nevű játék is megtalálható, a tesztpéldányhoz azonban ez nem járt. A SonicVortex 2-höz hasonlóan az SQ1500 is négy hangszórót támogat, bár a digitális kimenet itt csak RCA, és nem optikai, mint a VideoLogic kártyájánál.

Noha az Aureal és a VideoLogic ugyanazt a technológiát használja, nagyon különböző a hangjuk. Az SQ1500-at nagyon mélynek éreztük: a basszus a zene többi részét is elnyomta. A DVD-filmekkel ugyanez volt a helyzet – a zenék jól szólnak, kielégítőek a sztereó effektek is, a párbeszédek azonban nem különülnek el eléggé a háttérzajtól a mozgalmasabb jelenetekben. Ha a subwooferen lejjebb vettük a hangerőt, megoldódott a probléma, de ezt csak ennél a kártyánál kellett megtenni.

A dübörgő basszusok a játékokban már sokkal jobban szólnak, szinte remegtek a falak, amikor az *Expendable*-ben a másik játékos is bekapcsolódott. A hangok pozicionálása is kitűnő: tényleg az volt az érzésünk, mintha az események középpontjában lennénk. Néha azonban furcsálltuk, hogy az *Expendable*-ben nem mindegyik effekt hallható, az *Incoming*-ban pedig csak a háttéreffektek jöttek át. A gond csak egyszer-kétszer jelentkezett, és egy resettel mindig megoldódott, mégsem értettük a dolgot, mivel a játékok hangját szintén közvetlenül a gép bekapcsolása után teszteltük.

Apróbb hibáktól eltekintve, a kártyát játék közben elég hangosnak, a MIDI-t pedig elég tisztának találtuk, zenehallgatáskor és a DVD-tesztnél azonban túl erős és kissé zavaros a basszus. A 3D-hatásokra nem lehet panasz, de audió CD-k hallgatásakor az Aztech-kel és a Sound Blasterrel jobban járunk.



Zenehallgatáskor és DVD-knél az Aurealt túl mélynek éreztük, de a játékok fantasztikusan szólnak.

Aureal Vortex SQ1500	Pro és kontra	Bizonyítvány
14 600 Ft + ÁFA	✓ Jó 3D-s effektek	75%
3DSL/Herta	✓ Játékokhoz ajánlott	
(1) 322 2232	✓ Akár négy hangszóróval is	
www.3dsl.com	✗ Zenéhez nem ajánljuk	
	✗ Furcsa hibák	

Maxi Studio ISIS

PC FORMAT AJÁNLOTT VÉTEL ARANYÉREM

A Maxi Studio ISIS név nem egy dolgot rejt, hanem mindjárt hármat. Az alapkártyához társkártya is jár, ehhez kapcsolódik egy külső doboz, rajta rengeteg csatlakozóval. A Maxi Studio két hangszórókimenettel, továbbá mic- és line-bemenetekkel rendelkezik, de a külső dobozon ezeken kívül optikai ki- és bemeneteket, 8 line-bemenetet, valamint MIDI ki- és bemeneteket tartalmaz. Hab a tortán, hogy a kártyán 4Mb RAM van (ami 32Mb-ra bővíthető), továbbá egy DSP-chip.

Ez így talán sok első hallásra, ám a leírás mindent elmagyaráz, és rengeteg mellékelt szoftvert is kapunk (*Logic Audio, Acid DJ, Cool Edit Pro SE*, valamint különféle demók a Steinbergtől és a Cakewalktól).

A telepítés mindezek ellenére gyerekjáték, és új kártyánk mindjárt két üzemmóddal kényeztet. A **Multimedia Mode**-ot játékokhoz és DVD-hez ajánlják, a **Console Mode**-ot pedig a zeneszerzéshez. A kettő között csak újraindítással lehet váltani, de a beállítások szerencsére megmaradnak a gép kikapcsolása után is. Ahogy az várható volt egy zeneszerzőknek szánt kártyától, a hangok tiszták és élethűek akár DVD-filmekről, akár MP3-felvételekről van szó. A Maxi Studio főleg nagy hangerőn érzi jól magát: ilyenkor az erőteljes basszus ellenére is tisztán hallható magas hangokat ad. Az extra bemeneteknek elsősorban felvételek készítésekor vesszük hasznát, nem kell ugyanis kábelekkel vacakolnunk – talán még egy külön keverőpultot is megspórolhatunk velük.

Egy profiknak szánt kártyánál meglepő, hogy a játékosokra is gondoltak. A Maxi Studio két- és négyhangszórós rendszereket éppúgy támogat, és a Guillemot olyan játékok beállításaira is gondolt, mint a *Quake 2* vagy az *Unreal*, a szinte kötelező DirectX- és A3D-támogatás mellett. A surround-effektek kifinomultabbak, mint a többi kártyánál, így nem lesz olyan az érzésünk, mintha minden egy üres teremben történne. Mi tagadás, nagyon megszerettük a Maxi Studiót, és valószínűleg azok is így lesznek majd vele, akik egy kis zenélés után játszani is szeretnének.

A Maxi Studiót elsősorban otthoni felvételek készítésére szánják, ezért is jár hozzá ez a furcsa, lyukacsos doboz.

Maxi Studio ISIS	Pro és kontra	Bizonyítvány
£169 (kb. 70 000 Ft)	✓ Nyolc forrást tud felvenni	92%
Guillemot	✓ Rengeteg csatlakozó	
www.guillemot.com	✓ Zeneszerzéshez nagyszerű	
	✓ Játékra is jó	
	✗ Csak éppen drága	

Yamaha SW1000XG

Már ránézésre tudni lehet, hogy nem akármilyen kártyáról van szó: a csatlakozók aranyozottak, és nincs hagyományos hangszórókimenet, csak külön jobb és bal. A MIDI-port csak MIDI-re szolgál, vagyis nem osztozik a joystickkal, és van külön digitális kimenet is. Az SW1000XG-hez MIDI-kábelt is kapunk. Line-in szintén van, de ha a legtöbbet akarjuk kihozni a kártyánkból, érdemesebb inkább a Yamaha saját digitális keverőkártyáját használni.

A telepítés semmilyen meglepetést nem tartogat. Az SW1000XG a Yamaha saját *XG Factory*-jét használja a MIDI-fájlok feldolgozására. A kártyának egyébként beépített MIDI hanggenerátora van, és több mint 1200 minta előállítására képes. Jellegzetesen mesterkélt MIDI-hangok helyett az SW1000XG olyan dobszólókra és basszgitárfutamokra képes, hogy talán még sosem hallottunk nála élethűbbet. A mellékelt *XGworks* nevű szoftvert azonban nehézkes használni, bár a dobozban tűrhető leírást találtunk hozzá.

A 3D-s baromságokat ennél a kártyánál nyugodtan elfelejthetjük, itt elsősorban a zeneszerzésen van a hangsúly. Az SW1000XG szinte már túl tökéletes: néhány saját felvételünket visszahallgatva, ezen a kártyán vettük csak észre, hogy egy-két késleltetést rosszul időzítettünk. Az MP3-fájlokról szintén lehullt a lepel, mint ahogy a DVD-k zenei aláfestéseinek egyes gyengébben sikerült részeiről is. A basszus teljesen tiszta, és bár kevésbé rezonáns, mint néhány más kártya esetében, fülsiketítő hangerőnél sem vettünk észre minőségromlást. A játékok kevésbé győztek meg minket, az *Incoming* legalábbis szörnyen szólt, és a sztereó effektek sem tetszettek. Az *Expendable* már nem volt ilyen vészes, sőt: a háttérzenét tisztán hallottuk, a robbanások pedig nagyon hatásosak. Aki tehát főleg játszani akar, ne ezt a kártyát vegye meg, zeneszerzéshez azonban nincs jobb. Bárcsak mi is megengedhetnénk magunknak...

3D-s hangok nincsenek, a játékok pedig szörnyűek, de aki komolyan foglalkozik otthoni komponálással, az ne hagyja ki.

Yamaha SW1000XG	Pro és kontra	Bizonyítvány
£299 (kb. 120 000 Ft)	✓ Fantasztikusan tiszta hangok	87%
Yamaha	✓ Több mint ezer hangminta	
www.yamaha.com	✓ Zeneszerzéshez nincs jobb	
	✗ Játékra nem alkalmas	
	✗ Nagyon drága	

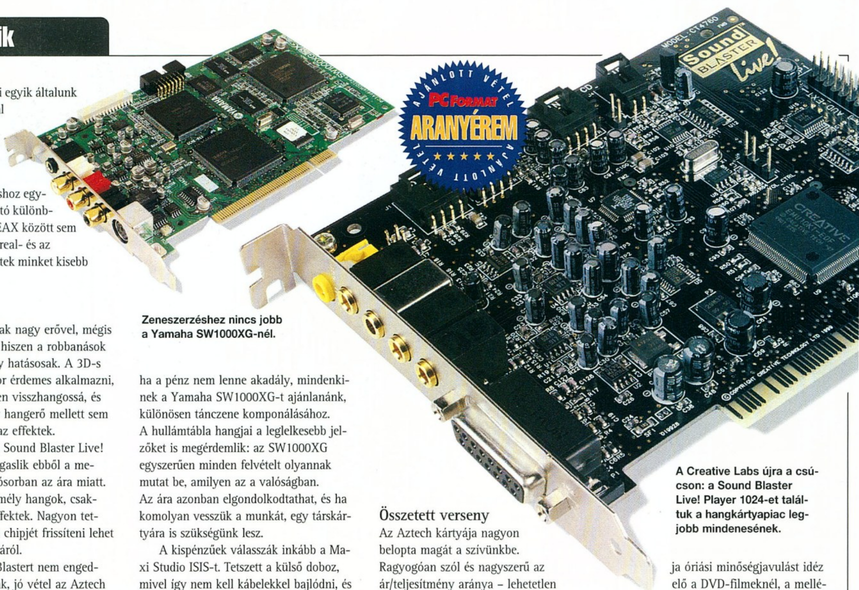
Összesítés

Név	Felhasználás	DSP	Hangok száma	3D szabvány	Duplex	MIDI-kábel	4 hangszóró	Dig out	Dig in	Opt out	Opt in
Aureal Vortex SQ1500	Általános	Van	512	A3D, DirectSound	Van	Nincs	Van	Van	Nincs	Nincs	Nincs
Aztech PCI288	Általános	Van	320	EAX, A3D, DirectSound	Van	Nincs	Van	Van	Nincs	Nincs	Nincs
Maxi Studio ISIS	Zeneszerzés	Van	64	DirectSound	Van	Nincs	Van	Van	Van	Van	Van
Sound Blaster Live! Player 1024	Általános	Van	64	EAX, DirectSound	Van	Nincs	Van	Van	Nincs	Nincs	Nincs
Terratec XLerate	Játék	Van	64	A3D, DirectSound	Van	Nincs	Van	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs
VideoLogic SonicStorm Pro	Általános	Nincs	64	DirectSound	Van	Nincs	Van	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs
VideoLogic SonicVortex 2	Játék	Van	320	A3D, DirectSound	Van	Nincs	Van	Nincs	Nincs	Van	Nincs
Yamaha SW1000XG	Zeneszerzés	Van	1 267	Nincs	Van	Van	Nincs	Van	Nincs	Nincs	Nincs

Zsargon

A3D Az Aureal hangtechnológiája, melyet csúcsminőségű repülőgépszimulátorokban és 3D-s alkalmazásokban használnak.
DAC Átalakítja a PC digitális adatait hangszórókon hallható hanggá.
DirectX/DirectSound A Microsoft által kifejlesztett technológia, amely lehetővé teszi, hogy a hardver és szoftver kommunikáljon egymással.
DLS Segítségével hangokat lehet rendelni különböző MIDI-mintákhoz.
DSP Egy chip vagy program, amely visszhangot és más különleges effekteket állít elő.
EAX A Creative Labs által kifejlesztett PC-s technológia, amely a sztereó hang tökéletesítését szolgálja. Environmental Audiónak is nevezik.
FM Régi szintetizátorokban és hangkártyákban alkalmazott eljárás a hangok előállítására. Ma már nem használják.
Hullámtábla Valódi hangszerek hangmintáinak felhasználása.
MIDI Musical Instrument Digital Interface
A PC és más audioeszközök összekapcsolásának módja.
Positional audio Módszer a hangok manipulálására. Segítségével térhatás érhető el.
S/P-DIF Módszer a PC-nk és a MiniDisc-lejátszó (esetleg DAT-magnó vagy high-end CD-lejátszó) digitális összekötésére.
Surround A surround hangzás négy vagy még több hangszóró segítségével valósulhat meg. Ilyenkor térhatásúnak érezzük a hangokat.

Jól hangzik



Nagyon befürödni egyik általunk tesztelt kártyával sem lehet, mivel a Yamaha kivételével mindegyik használható játékhoz és zenehallgatáshoz egyaránt. Említésre méltó különbséget az A3D és az EAX között sem találtunk, bár az Aureal- és az Aztech-kártyával értek minket kisebb meglepetések.

Hang-játék

Egy jó játékkártyának nagy erővel, mégis tisztán kell szólnia, hiszen a robbanások és hörgések csak így hatásosak. A 3D-s hatásokat csak akkor érdemes alkalmazni, ha nem válik minden visszhangossá, és az sem árt, ha nagy hangerő mellett sem jellegtelenednek el az effektek.

A Creative Labs Sound Blaster Live! Player 1024-e kimagaslik ebből a mezőnyből, nem utolsósorban az ára miatt. Erősek és tiszták a mély hangok, csakúgy, mint a 3D-s effektek. Nagyon tetszett, hogy a kártya chipjét frissíteni lehet a Creative weboldaláról.

Ha egy Sound Blastert nem engedhetsz meg magadnak, jó vétel az Aztech PCI288 is, bár a 3D-s hatások gyakran kiszámíthatatlanok.

Kompon állás

A zeneszerzéshez komoly hardver kell, és ha a pénz nem lenne akadály, mindenkinek a Yamaha SW1000XG-t ajánlanánk, különösen tánczene komponálásához. A hullámtábla hangjai a leglelkesebb jelzőket is megérdemlik: az SW1000XG egyszerűen minden felvételt olyannak mutat be, amilyen az a valóságban. Az ára azonban elgondolkodtathat, és ha komolyan vesszük a munkát, egy társkártyára is szükségünk lesz.

A kispénzűek válasszák inkább a Maxi Studio ISIS-t. Tetszett a külső doboz, mivel így nem kell kábelekkel bajlódni, és talán külön keverőbe sem kell befektetni. A mellékelt szoftvercsomagot bőségesnek és hasznosnak találtuk. Ha kétszer ennyibe kerülne, még mindig megérné, ennyiért pedig egyszerűen vétek kihagyni.

Zeneszerzéshez nincs jobb a Yamaha SW1000XG-nél.

Összetett verseny

Az Aztech kártyája nagyon belopta magát a szívünkbe. Ragyogóan szól és nagyszerű az ár/teljesítmény aránya – lehetetlen csalódni benne. A Sound Blaster csak kevéssel tesz túl rajta: ennek játékban mutatott teljesítményével, valamint kellemes CD- és MP3-hangzásával voltunk különösen megelégedve. Az SB Movie Modeja óriási minőségjavulást idéz elő a DVD-filmeknél, a mellékelt programcsomag pedig párját ritkítja.

A Creative Labs újra a csúcson: a Sound Blaster Live! Player 1024-et találtuk a hangkártyapiac legjobb mindenesének.

1 HÓNAP KORLÁTLAN INTERNET ELŐFIZETÉS 3000,- FT

ACOMP Base

Intel® Celeron processzorral
- 32MB SDRAM 100 MHz
- 8.7GB EIDE Ultra DMA HDD
- CD-ROM 40x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board videókártya max. 8MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Ethernet hálózati kártya 10/100Mbit
- Fax modem 56kbps V90
- 120W aktív hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 400MHz	Nettó ár: 99.900 Ft
Celeron 466MHz	Nettó ár: 108.900 Ft

ACOMP Xplorer

Intel® Celeron processzorral
- ABIT BE6 alaplap, Ultra DMA66, Intel® BX chipset, 153MHz
- 64MB SDRAM 100 MHz
- 13.6GB EIDE Ultra DMA HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Riva TNT2 videókártya 32MB RAM
- SoundBlaster 128 PCI hangkártya
- 120W aktív hangfalak
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

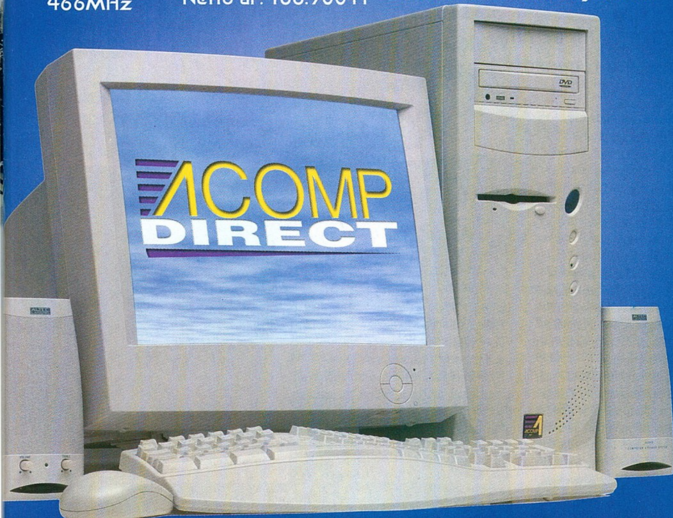
Celeron 400MHz	Nettó ár: 159.900 Ft
Celeron 466MHz	Nettó ár: 168.900 Ft

ACOMP Zenith

Intel® Pentium® III processzorral
- ABIT BE6 alaplap, Ultra DMA66, Intel® BX chipset, 153MHz
- 128MB SDRAM 100MHz
- 13.6GB EIDE Ultra DMA HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- LS-120 PANASONIC a: drive
- ATI Fury TV-OUT videókártya 32MB RAM
- SoundBlaster Live! value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
- Ajándék DVD film

Celeron 500MHz	Nettó ár: 239.900 Ft
Pentium III 550MHz	Nettó ár: 299.900 Ft

A fenti konfigurációkhoz nálunk vásárolt Windows98 esetén 1 hónap korlátlan Internet elérést adunk ajándékba.



Az ACOMP Zenith az Intel Pentium III processzorral elérhető legnagyobb teljesítményt nyújtja. Minden, amit Ön csak elképzelhet, belekerült a gépbe egy szenzációs árfekvés mellett. A világ legjobb hardver DVD támogatású S-Video és kompozit videó kimenetes 32MB-os VGA kártyája az ATI Fury, a legújabb technikát képviselő DVD meghajtó, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, és nem utolsó sorban az ABIT legújabb alaplapja, mely már a szuper gyors Ultra DMA 66-os merevlemezeket is kezeli: a BE6. Az adatok mozgatását a 120MB-os kapacitású a: drive segítségével könnyedén elvégezheti. A gép átvételekor már minden készen áll az azonnali munkára. Vásároljon nálunk Windows 98-at és ajándékba 1 hónap korlátlan Internet előfizetést adunk. Extra ajándékként választhat egyet a legújabb DVD filmek közül, hogy élvezhesse a hibátlan kép- és hangminőséget. A gép a kedvezőbb vételár érdekében Celeron 500MHz-es processzorral is megvásárolható.

Az ACOMP Xplorer egy optimálisan kialakított játék- és munkagép. Gyors 64MB memóriája és 13.6GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. Kiváló teljesítményű Riva TNT 32MB-os videokártyája, éles és kifogástalan képet biztosít minden alkalmazásban. A gép DVD meghajtót és eredeti SoundBlaster 128 hangkártyát tartalmaz, hogy Ön hazavihesse otthonába a mozi varázsát. A rendszer alapját az ABIT legjobb alaplapja: a BE6 képezi.

Az ACOMP Base egy döbbenetesen kedvező árfekvésű, mindennel felszerelt konfigurációnk. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 400 vagy 466MHz-es változatban. A beépített 40x CD-ROM, az 56Kbps fax modem és a hálózati kártya egy komplett rendszert alkot. A gép 8.7GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára.
Ezzel a géppel azonnal elérheti az Internetet, faxot küldhet és fogadhat, de akár egy többgépes hálózat része is lehet!

Természetesen mindhárom gépünk „Year 2000" kompatibilis!





Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-19 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

ACOMP Számítástechnikai Kft.

Terratec Soundsystem DMX

Nagyon sok technikai trükköt és újítást találunk a Terratec új hangkártyájában, két kártyát ötvöz egyben.

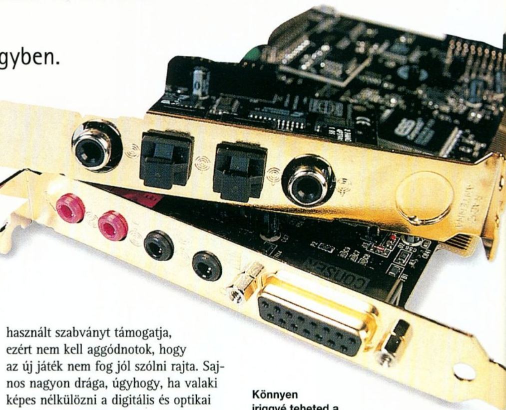
A DMX HANGRENDSZER AZ ÖSSZES ELképzelhető 3D-s technológiát támogatja, beleértve az A3D-t, az EAX-et és a Sensaura rendszert is. Természetesen használhatunk DirectSoundot is és a 64 hangot tartalmazó hullámtáblája támogatja a Downloadable Sound Systemet (DLS) is. A kártyán megtalálható az összes olyan csatlakozó, amit csak el lehet képzelni. A következő programokat csatolták a készítők: *Wavelab Lite* – audioszerkesztő, *Buzz*, *Mixman Studio* és a *WinJey* lejátszóprogram.

Az alapkártya egy PCI slotba illeszkedik, két hangszóró kimenet, mikrofon és vonali bemenet és egy joystick/midi port van rajta. A kártyán van két CD-csatlakozó, egy modem és egy kiegészítő csatlakozó. Ha valaki ennél többet szeretne, akkor kénytelen lesz installálni a testvérkártyáját is. Ezen találhatjuk a digitális és optikai ki- és bemeneteket, valamint a csatlakoztatásához szükséges szalagkábelt. Sajnos a gépbe szereléséhez szintén szükség van egy üres slotra, bár nem kell a PCI slotba bedugni, de kb. 5 cm-nyi helyet foglal el az alaplap fölött. Ennek segítségével csatlakoztathatunk CD-lejátszót, MiniDiscet vagy akár DAT-ot is a gépünkhöz, sőt bizonyos esetekben az ilyen digitális hanghordozókba épített másolásvédelmet is kiküszöbölhetjük.

Köszönhetően a kiváló (és enyhén szarkasztikus) kézikönyvnek, a telepítés egészen szórakoztató. A számítógép újraindítása után a tálcán megjelenik a DMX vezérlőpultja, ahonnan könnyen elérhetjük a különböző beállítási lehetőségeket. Akinek négy hangszórója van, az külön állíthatja az első és a hátsó hangszórók hangerejét és egy elegáns mozdulattal a különböző hangforrások (CD, wave, MIDI) beállításait.

A 3D hangzás kiváló. A játékok sokkal hatásosabbak, és ha van még egy subwoofer is, akkor aztán az egész házunk remeghet, anélkül, hogy a részletek elvesznének. A zenék lejátszása kristálytiszta, a DVD-k is használják a kártya sorround képességét.

Mivel a kártya az összes ismert és használt szabványt támogatja, ezért nem kell aggódnotok, hogy az új játék nem fog jól szólni rajta. Sajnos nagyon drága, úgyhogy, ha valaki képes nélkülözni a digitális és optikai csatlakozókat, akkor fele ennyiért is kaphat ennek megfelelő képességű hangkártyát.



Könnyen irigyé teheted a barátaidat a Terratec digitális és optikai csatlakozóival.

Terratec Soundsystem DMX £129 (kb. 50 000 Ft)	Pro és kontra	Bizonyítvány
Terratec ☎ (1) 322 2232	✓ Digitális/optikai bemenet...	78%
www.terratec.co.uk	✓ ...DAT és MiniDisc is csatlakoztatható	
Ha csak úgy: P166, 16Mb, Win 95/98	✓ Támogatja a 3D szabványokat	
Ha tényleg: P200, 32Mb	✓ Szép és tiszta hangzás	
	✗ Viszonylag drága	

Terratec EWS88MT

Szeretnél Te is a technozene királyává válni, de nincs pénzed stúdióra? Akkor használd a számítógéped!

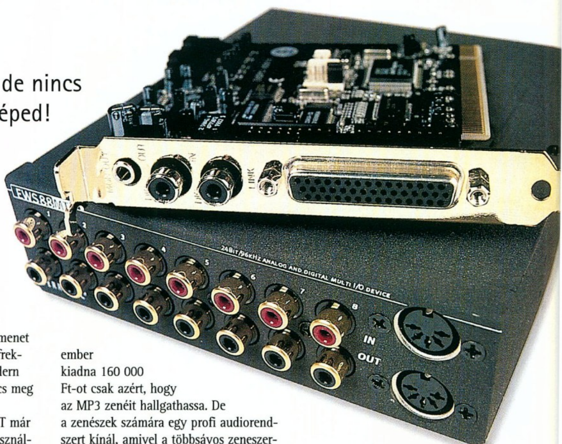
A TERRATEC PROFESSZIONÁLIS hangkártyája két részből áll: van egy PCI-os hangkártya és egy doboz, amit egy meghajtó helyére szerelhetünk be vagy az asztalunkra is tehetjük. Ezek kombinációjával kapunk digitális ki- és bemenetet, valamint nyolc normál ki- és bemenetet (RCA csatlakozókon keresztül), monitor csatlakozási lehetőséget és MIDI ki- és bemenetet. Ha ez nem lenne elég, akkor négy darab ilyen hangkártyát is használhatunk egyszerre, bár ehhez már több százezer forintra és egy gyors számítógépre is szükség van. Egyetlen kártya is elegendő a többcsatornás hangrögzítéshez és lejátszáshoz. A mellé adott szoftverek között találjuk az Emagic *Micrologic 4.0*-ját és az SEKD *Samplitude Basic* programjait. Ahogy a többi Terratec hangkártya esetében is, a telepítő CD-n találunk még jó néhány shareware programot és természetesen lejátszót is.



A telepítés egyszerű, a programok jól üzemelnek, minden szükséges keverési és effekt lehetőséget használhatunk, sőt a *Cubase VST* használói megtalálják a szükséges ASIO drivereket is. A zene készítése közben minden sávot külön kimenetre tehetünk, a hozzá adott digitális keverő pedig igen hasznos tud lenni. Ha MiniDiscre vagy DAT-ra dolgozunk, akkor még szerzői információkat is rögzíthetünk, lehetetlenné téve, hogy rosszakaratú egyének illegális másolatokat készítsenek a mesterművünkről. A digitális ki- és bemenet egészen 96kHz-es mintavételezési frekvenciáig képes dolgozni, bár a modern hangszerek csatlakoztatásához nincs meg a szükséges optikai bemenet.

Habár hivatalosan az EWS88MT már Pentium 200-as processzorral is használható, mi mégsem ajánljuk, hogy 300MHz alatt akarja valaki használni, és az sem árt, ha van a gépünkben Ultra DMA vagy SCSI vezérlő. A többsávos hangrögzítés és lejátszás igencsak hardverigényes, és ha a számítógéped nem elég jó, akkor a Terratec kártyája igen költséges móka lesz.

A kártya jól használható a játékokhoz, zenehallgatáshoz és DVD-filmek nézéséhez, de igazából profi zenészeknek készült és nem valószínű, hogy normális ember kiadna 160 000 Ft-ot csak azért, hogy az MP3 zenéit hallgathassa. De a zenészek számára egy profi audiorendszert kínál, amivel a többsávos zeneszerkesztés lényegesen olcsóbban megoldható, mint az ennek megfelelő stúdiótechnikával. **PCF**



A kiegészítő doboz kerülhet az asztalra is, de a gépbe is beszerelhető.

Terratec EWS88MT £399 (kb. 160 000 Ft)	Pro és kontra	Bizonyítvány
Terratec ☎ (1) 322 2232	✓ Magas színvonalú digitális bemenet	90%
www.terratec.co.uk	✓ Négy hangkártya is csatlakoztatható	
Ha csak úgy: P200MMX, 32Mb	✓ Jó szoftverek	
Ha tényleg: PII 300, Ultra DMA vagy SCSI	✓ Könnyen installálható és használható	
	✗ Nagyon drága	

HP ScanJet 6390


Drága ugyan, de ha jó, akkor kit érdekel?

A Hewlett Packard legújabb szkennere annyiba kerül, mint egy olcsóbb számítógép. Vajon tényleg megér annyit?

A Hewlett Packard mindig is híres volt arról, hogy igazán kiváló minőségű termékeket gyárt, nem tartott sokáig rájönnünk, hogy ez alól ez a szkenner sem kivétel. Példának okáért nem lesz szükségünk a korszerűtlen párhuzamos portra, USB vagy SCSI felületen keresztül csatlakoztathatjuk a gépünkhöz. Nincs SCSI kimeneted? Akkor talán tedd be a gépedbe a mellékelt SCSI kártyát!

A géphez csatolt szoftverek is elég meggyőzőek. Megkapjuk a *Caere PageKeeper*-t, hogy egyszerűen kezelhessük a beszkennelt képeket, az *Adobe PhotoDeluxe*-ot és *PhotoShop 5.02*-t, hogy manipulálhassuk őket, és a ragyogó *Adobe PageMill 3.0*-t, hogy feltehessük az internetre.

A 6390-es ugyan a profi felhasználóknak készült, mégis sokkal egyszerűbb a telepítése, mint néhány otthoni célra készített eszközé. A kiváló telepítőprogram lépésről lépésre elmagyarázza, hogy mikor mit kell csinálnunk, rövid filmbejátszásokkal is mutatva, hogy pontosan mi a teendő bizonyos esetekben.

Az összeállítása egy kicsivel nehezebb a szokásosnál, de ennek is megvan a maga oka, ugyanis a 6390-es automata lapadagolóval is rendelkezik, aminek a segítségével néhány lapot betehetünk (egészen 216x356 mm-es méretig) és felügyelet nélkül dolgoztathatjuk.

Előétel: szoftver

Egy szkenner használatánál a legtöbb időt a képek utólagos feldolgozása veszi igénybe, de a HP igyekezett ezt is csökkenteni. A 36 bites színmélység és az 1200 dpi-s optikai felbontás garantálja, hogy a legtöbb minőségi problémát kiküszöbölhessük, a maradék munkának a nagy részét pedig elvégzi a program, amely képes felismerni a színes, fekete-fehér képek és a szövegek közti különbségeket, akár egyetlen oldalon belül is.

A ScanJet USB és SCSI porttal is rendelkezik. Nincs SCSI kimeneted? Akkor talán tedd be a gépedbe a mellékelt SCSI kártyát!

A géphez adott *HP PrecisionScan Pro* programmal tovább javíthatjuk a képeket, beállíthatjuk a kimeneti formátumot (fekete-fehér, 256 szín stb.), felbontást, expozíciót, élességet és méretet.

A program többféle formátumban képes lementeni az elkészült képeket, úgymint BMP, GIF, TIFF, JPEG, PCX vagy PNG.

Az integrált szövegfelismerés igyekszik különválasztani a szöveges részeket (még akkor is, ha képen belül vannak) és lehetővé teszi, hogy lementsük azt TXT, RTF, HTML vagy PDF formátumban. Nem tökéletesen ugyan (egyetlen OCR program sem az), de igen jól dolgozik, ha az eredeti dokumentum is jó minőségű volt.

Koktél: automatizálás

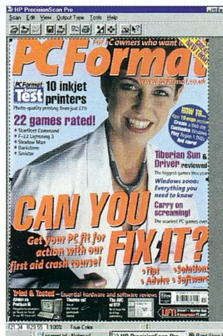
Talán nincs szükséged karakterfelismerésre? Akkor sincs semmi gond, az extrákon kívül a 6390-es minden alapvető funkcióval is rendelkezik. A fejlesztők a legtöbb időt a lehető leggyorsabb és legegyszerűbb szkennelési eljárás kidolgozásával töltötték.

Ezt mutatja az is, hogy a beszkennelt képet egyből be tudjuk illeszteni a kívánt helyre. A Scan to parancs automatikusan beszkenneli a képet, megnyitja a szükséges alkalmazást, mint például a *Microsoft Word*, majd beilleszti oda a végeredményt.

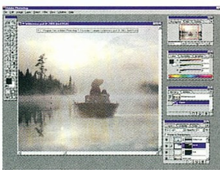
Vannak ennél még egyszerűbb lehetőségeink is. Szeretnéd elküldeni e-mailben vagy faxon a képet? Nos, ebben az esetben csak meg kell nyomni a megfelelő gombot a szkenneren és már el is indul a szükséges alkalmazás. Ez ugyan nem működik minden faxprogrammal, de azért a legismertebbeket képes kezelni. Ha te akarod kézbe venni az irányítást, azt is megteheted. Ki lehet választani a beszkennelt kép egy területét, majd egyszerűen áthúzni egy másik alkalmazásba. Ez a legegyszerűbb és legtermészetesebb módja a munkának és gyorsabbá is teszi azt.

A HP 6390-es ragyogó szerkezet. Gyors, kiváló minőségű és minden olyan tulajdonsággal rendelkezik, amit egy szkennertől elvárhat az ember (és azt még nem is mondtuk, hogy tartozik mellé diafeltét is, amivel egészen 127x127 mm-ig szkennelhetünk filmeket).

Az egyetlen igazi probléma csupán az ára. Amikor már 60 000 Ft alatt is lehet kiváló szkennert kapni, akkor a 260 000 Ft-os ár egy kicsit borsosnak tűnik. Ha sokat kell szkennelned és tudod majd használni a mellé adott szoftvereket (az áruk egyébként jócskán 260 000 Ft felett lenne), akkor ez mégiscsak jó vásár. Próbálj meg azért valami bemutatót megszervezni, mielőtt elköltenéd a pénzed, hogy biztos lehess a dologban. PCF



Olyan, mint az igazi. A képek minősége a legtöbb célt kielégíti.


Jár mellé egy teljes verziójú *Adobe PhotoShop 5.02*, hogy minden bonyolult képmanipulációs feladatot elvégezhessünk.

HP ScanJet 6390
259 000 Ft + ÁFA
Hewlett Packard
(1) 218 8800
www.hp.hu

Pro és kontra
✓ Gyors szkennelés
✓ Nagyon szép képek
✓ Könnyen telepíthető és használható
✓ Kiváló szoftverek
✗ Magas ár

Bizonyítvány
78%

A parlament

Ezek a fülledt zenei boszorkányok igazán begerjesztették munkatársunk fütyülőjét, olyannyira, hogy a tesztek alatt szinte életre keltek.

EGY IGAZÁN MELEG TÁRGYALÁSBA KAPCSOLÓDUNK most be, ami a Balramentben játszódik, ahol is Orkán Viktor miniszterelnök éppen a hangfalak érdemeit ecseteli szemben az ellenzék vezetőjével Kopács Lászlóval.

Áber János: „Rendet! Tvisztelt Ház, rendet! Nos miniszterelnök úr, kérem, ecsetelje nekünk, hogy mi is pontosan a szatellit hangszórórendszer lényege!"

Orkán Viktor: „Nos, vannak olyan hangfalak, amelyekhez tartozik egy harmadik hangszóró is, amelynek általában a mély hangok előállítása a feladata. A szokásos két hangfalat nevezzük ez esetben szatellit hangfalaknak. A harmadik hangszóró – a mélynyomó – a döntő a mostanában megjelent játékok mély hangjainak megszólaltatásában."

Kopács László: „Köszönjük, de ugye ezek a hangszórók nem kizárólag csak a játékok esetében hasznosak?"

Orkán Viktor: „Természetesen nem. A számítógéppel lejátszott zenék esetében is rendkívül hatásosak, főleg most, hogy az MP3 formátum egyre nagyobb teret nyer. A zenehallgatáshoz is szükség van a jó kimeneti eszközre, mondjuk olyan hangszórókra, mint amilyenekről a *PC Format*-ban is olvashatunk."

Nagyobb oszlop = jobb hangzás



Hangpróba

Mi nemcsak egyszerűen meghallgattunk valami régi marhaságot ezeken a hangszórókon. Óh, nem. Egy összetett tesztsorozaton mentek keresztül. Az első dolog (és az egyetlen, ami legtöbbször rá tud venni bennünket a munka beszüntetésére) a Quake 3 Test. Lármás. Az így bekövetkező "hangos" erőszak pontosan bemutatja, hogy mekkora hangerőt képesek a hangfalak kiadni, és hogy milyen szinten kezdenek el torzítani. A következő egy több lépéses zenei teszt. A klasszikus Négy évszak megmutatja a tisztaságot, míg a legkomolyabb rapper-válogatás demonstrálta a mélyebb, döngölősebb régiókat.

Végül pedig mindegyiknek azt a fájdalmas feladatot kellett túlélnie, hogy az iroda hi-fi berendezéséhez csatlakoztattuk őket néhány órára. Olyan zenekarok, mint a The Velvet Underground, The Flaming Lips, Gorky's Zygotic Mynci vagy a Buffalo Springfield visszhangoztak a most következő négy típusnak köszönhetően.

LogiTech Soundman X2



Bemutatjuk Hamupipőkét és két ronda nővérét, avagy a Soundman mélynyomóját és a szatelliteket.

ENNEK AZ ÖSSZEÁLLÍTÁSNAK A MÉLYnyomója igazán nagyon jól szerepelhetne, ha külön vizsgálnánk. A Linear Magnetic Drive (LIMAD) technológiát használja, különleges belső mágnessel kombinálva, ezáltal igen tisztán szól.

Egész jól néz ki és kifejezetten tökéletesnek mondható, főleg ha figyelembe vesszük az összes többi hasonló áron kapható mélynyomót, de sajnos ettől ez még csak egy mélynyomó marad. Úgyis beteszed az asztal alá és el is felejted (bár van rajta egy fülhallgató kimenet, ami így kéznél lesz). Akkor már csak azt nem értjük, hogyan sikerült a Logitechnek ilyen szánalmas hangfalpárt készítenie, amit persze már az asztalra kell tennünk? A talpuk elég kicsi, nem lehet igazán stabilan elhelyezni őket és a külsejük sem illik a számítógépekhez. Számos problémánk akadt a túl nehéz kábelekkel, mert könnyen hátrahúzták a hangfalakat, amik olyan könnyűek, hogy még a vajban sem tudnának kárt tenni. A hangszórók hangminősége fantasztikus, nagyon jól szerepeltek a teszteken. A nem kívánatos zajok kiiktatására van rajtuk automatikus lehalkítási funkció, ami egész érdekes adalék. Szokatlan módon kapunk mellé egy CD-t, ami tele van nem kereskedelmi jellegű MP3 zenékkel, illetve rajta van a *Virtuosa* lejátszó próbaverziója is. A basszust lehetne azért valamivel kényelmesebben is szabályozni (egyébként ez az egyetlen szabályozható jellemzője), de ettől függetlenül még jó kis hangfalak.

LogiTech Soundman X2
24 090 Ft + ÁFA
Logitech
(1) 210 4835
www.logitech.com

Pro és kontra
- ✓ Csinos
- ✓ Erőteljes hangzás
- ✓ Automata kikapcsolás
- ✗ Rossz tervezés
- ✗ Kényelmetlen kezelőszervek

Bizonyítvány
74%

Labtec LCS-1214



Szép, de gyenge a hangzása. Még az ára sem tudja megmenteni a szégyentől.

EMLÉKSZIK MÉG VALAKI A RÉGI SZÉP időkre? Amikor a hangok még egy kicsi hangszóróból jöttek valahonnan a gép belsejéből. Néhány figyelmeztető jelre és sípszóra korlátozódtak, a zene pedig szóba se jöhetett. Őszintén szólva, hogyha minden hangfal ilyen minőségű lenne, mint ez, akkor boldogok lennénk, ha visszatérhetnénk a régmúlt hangzásához.

Alulról kezdve a dolgot, van négy műanyag lába a hangszóróknak. Mindegyik jó és megfelelő, a mélynyomó így nem rezegteti a padlót. A mélynyomó közepén egy magányos hangszóró helyezkedik el, amit a padló felé irányítottak. Érdekes. Még nem is láttunk ugyan olyat, ami a szokásostól eltérően oldalra vagy felülre helyezte volna a hangszórót. Az LCS-1214 most be is bizonyította, hogy miért nem. A mély hangok nagyon rossz minőségben szólalnak meg, megdöbbentően függ a dolog a hangerőtől is. Egyszerűen nincs is megfelelő kifejezés erre a szörnyű hangzásra. Kicsit feljebb haladva, a mélynyomó doboza fából készült, ami igazán felüdítő a számítógépek műanyag világában. Ezen van egy szürke kapcsoló és egy zöld jelzőlámpa. Egy kimenet van az iker szatellit hangfalak felé, egy bemenet és egy tápbemenet. Ha a vékony kábelt követjük felfelé, akkor megtaláljuk a két felső hangfalat. Nos, igen, valóban elég picik. Az 5 wattos teljesítményből következő hangerejük elég kiábrándító. Késő esti *Quake*-hez nem ajánlott, egyszerűen azért, mert könnyen torzítani kezdenek és nem tudjuk a hangok különböző tónusait beállítani. Jobb, ha visszatérsz a PC hangszórójához.

Labtec LCS – 1214
£50 (kb. 18 000 Ft)
Labtec
www.labtec.com

Pro és kontra
- ✓ Kompakt hangszórók
- ✓ Fa mélynyomó doboz
- ✗ Nincs tónusállítás
- ✗ Szörnyű minőség
- ✗ Durva basszus

Bizonyítvány
42%

Altec Lansing ADA 305

AZÉRT KEZDTÜK EL HASZNÁLNI ŐKET, hogy egy kicsit bosszantsuk a szomszédos irodákban dolgozó kollégákat. Egyikünk berakott valami szörnyű nyolcvanas éveket utánzó elektronikus popzenét és feltekerte. Ettől aztán a folyosón görcsökben kezdtek fetrengeni néhányan, és hála a hangszórók tervezőjének, alapos zenei élményben lehetett részük.

Persze meg kellett küzdeni Robbal, aki éppen *Quake 3*-at akart játszani az egyik óvatlan szerkesztővel. Rob megszerette ezeket a hangfalakat, mivel köszönhetően az USB-nek és a Dolby Pro Logic támogatásának, könnyedén meg tudta állapítani az ellenfele helyzetét. A csőbe húzott szerkesztő már nem annyira, mivel a nagyszerű mélynyomó mindig elárulta, bármit is csinált. Csak fel kell tekerni és máris minden hallható, az ellenség felé szálló rakéta mély dübörgésétől kezdve az óriási robbanásokig, amik azt jelezték, ha valaki elvesztette egy-két lábát.

Az ADA 305 roppant okos szerkezet, és nem fukarkodik a bizgentyűkkel sem. A jobb oldali hangszórón van egy tekerő és három gomb. Ha egyetlen gomb sincs megnyomva, akkor a tekeréssel a hangerőt tudjuk állítani. Amennyiben megnyomjuk a mélynyomóhoz tartozó gombot, akkor az asztal alatt lévő 20 W-os mélyláda erejét tudjuk függetlenül a többiektől beállítani. Ha a hangszórót USB-n keresztül csatlakoztatjuk (kábel sajna nem jár hozzá), akkor állíthatunk balance-ot, térhatás szinteket és a mellékelt szoftver segítségével bármilyen szituációhoz rendelhetünk különböző kiegyenlítést. És akkor most... Vissza a *PC Format* irodájának őrületbe kergetéséhez, újra és újra lejátszuk nekik a Windows indítási hangját.





Megszerettük őket. Nagyon. Még most is azon gondolkodunk, hogyan döntsük el, hogy ki tartsa meg őket. Húzzunk sorsot vagy inkább egy hajnali pisztolypárbaj?

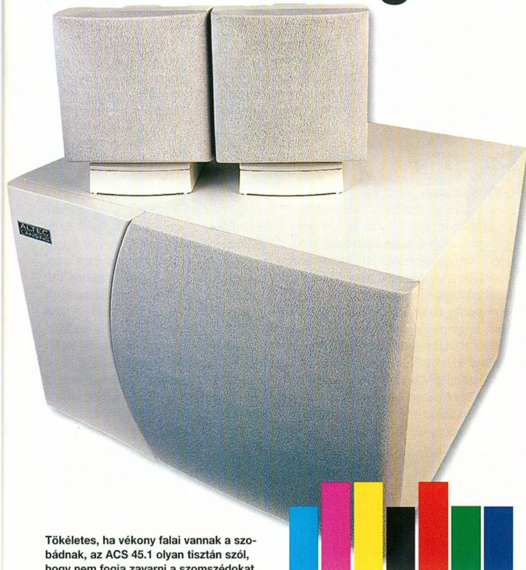
Altec Lansing ADA 305
39 900 Ft + ÁFA
Altec Lansing
(1) 266 6059
www.altecmm.com

Pro és kontra
- ✓ Digitális hang
- ✓ Kiváló kezelőszervek
- ✓ Viharos mélyhangok
- ✗ Nincs fejhallgató kimenet
- ✗ Elég drága

Bizonyítvány
91 %



Altec Lansing ACS 45.1



ITT A PC FORMAT-NÁL MINDANNYIAN rajongunk a nagy méretű szerkezetekért. Mindenki lázba jön, amikor megjelenik valami hatalmas számítógép kiegészítő, amivel lehet „játszani". Ha a fényképre nézel, akkor egyből rájössz, hogy egy kissé felcsigázta az érdeklődésünket. Olyan nagy, mintha a mélynyomó-osztály része lenne, a fentihez hasonló szörnyeteggel ötvözve. A hangszórók viszont nem annyira darabosak. Azonban a hangzás terén meghazudtolják a megjelenésüket, nagyon tisztán, melegen szólnak. Nagyon nagy hangerőre képtelenek, az a fajta üvöltő játékstílus, amit mi itt az irodában művelni szoktunk, ezekkel lehetetlen, de azért a kevésbé vad dolgokhoz tökéletesek.

Hallgathatunk rajta zenét, de nem ajánlott, bár a hangtónusok mind megvannak, de mint említettük, a hangerő már nincs. A magas hangokban van ugyan egy kis torzítás, de a mélyebbeknél a hangzás igazán csodálatra méltó. A mélynyomó nagy, hangos és dübörgő, talán egy kicsit túlzás is az ilyen párosítás, de alacsony hangerőn tökéletes a rendszer összteljesítménye.

Még egy leleményes dolog: a most megtekintett hangszórók közül egyetlen másik sem rendelkezik digitális hangerőszabályozással. A jobb oldali hangszóró tetején lévő két gombot babrálva sokkal precízebben lehet beállítani a hangerőt, mint egy tekerőgombbal. Sajnos a mély hangok szabályozója itt is a mélynyomó hátuljára került, rákényszerítve az egyszeri felhasználókat, hogy az asztal alá kiránduljanak és esetleg beszerezzenek néhány púpot a fejükre. Sajna ezen sincs fejhallgató kimenet, azonban van több audió bemenet is, ami lehetővé teszi, hogy az ember rákösse a discmanjét vagy bármi mást, egyidőben a számítógéppel. Király. PCF



Tökéletes, ha vékony falai vannak a szobádnak, az ACS 45.1 olyan tisztán szól, hogy nem fogja zavarni a szomszédokat.

Altec Lansing ACS 45.1
23 900 Ft + ÁFA
Altec Lansing
(1) 266 6059
www.altecmm.com

Pro és kontra
- ✓ Tiszta hangzás
- ✓ Kis méret
- ✓ Több bemenet
- ✗ Kis teljesítmény
- ✗ Nincs kikapcsoló

Bizonyítvány
77 %

Leadták a drótot

Ha egy idő után már csak bozótkéssel lehet rendet tartani a PC-det beszövő kábel- és zsinórrengetegben, íme a megoldás. Talán egy új bozótkés? Nem, inkább kevesebb kábel.

Egy új PC megvásárlásakor a legritkább esetben gondolunk arra, hogy a hozzá adott kábelek néhány hónapos használat után kibogozhatatlan, szürkés gócközpontokká válnak, amelyek az új részegységek hozzáadását és a régiek eltávolítását egyaránt lehetetlenné teszik. Nem elég, hogy sem az egeret, sem a billentyűzetet nem tudjuk rendesen használni miattuk, még a PC-nk is úgy fog kinézni, mint egy visszeres alsólábszár. Bizonyított tény, hogy a tiszta, rendezett munkahely (íróasztal) jótékonyan hat a teljesítményre, ezért ha sok időt töltünk a számítógépünk előtt, kérjünk a Jézuskától valami olyat, amihez nem kell kábel. A kérdés csak az, hogy mit?

A beszédfelismerő szoftverek zsinór nélküliek ugyan, csak hát magyarul édeskeveset értenek, és angolul is meglehetősen pontatlanok, arról nem is beszélve, hogy nagyon jó gép kell hozzájuk. Drót nélküli egérrel és billentyűzettel azonban sokat segíthetünk abban, hogy a munkaasztalunk idővel ne váljon hasonlatossá egy pétisózott esőerdőre.

A drót nélküli részegységek piaca egyre bővül, ám a kezdetben használt infravörös perifériákat kezdik felváltani a rádiós eszközök, mivel az előbbieket használva gyakran előfordult, hogy teljesen feleslegesen nyomkodtuk a billentyűket, vagy hogy leszedtek minket a *Half-Life*-ban, mert akadály került a infrafény útjába. A legtöbb ilyen periféria ugyanis csak bizonyos szögben és távolságból működött, ezért ha arrébb tettük a kávéscsészénket, vagy kinn hagytuk a floppylemezeinket, vadonatúj drót nélküli egerünk könnyen felmondta a szolgálatot. Legalábbis egy időre.

A kábelek néhány hónapos használat után kibogozhatatlan, szürkés gócközpontokká válnak.

Kétségtelen, hogy a jövő a drót nélküli technológiáé. A PC-k hátoldalánál felgyülemlő kábelrengeteggel előbb-utóbb mindenkinek meggyűlik a baja, így örömmel vettük, hogy irodánkba ebben a hónapban három "jövőbe mutató" periféria is érkezett kipróbálásra. Íróasztalainkat mindhárom ergonómikusabbá tette, de hogy ezen kívül mi mindent tudtunk meg róluk, az alábbi tesztben foglaltuk össze.

Wireless Lifetime Classic

Drót nélküli klaviatúra? Az bizony, de még milyen!



Az elképesztő billentyűzet, amit kötetlenül használhatsz.



Tény, hogy a klaviatúra tulajdonképpen sohasem mozog, és ha valaki mégis be akarja gabalyítani a billentyűzet kábelét a monitorba vagy a házba, annak minimum vele együtt kell elmennie tusolni, vagy megetetnie a macskát. Így aztán módfelett kíváncsiak voltunk, milyen újdonsággal fog szolgálni a Lifetime Classic.

Miután négy ceruzaelemet a billentyűzetbe, a vevőkészüléket pedig a billentyűzet portjába helyeztük, magunk is meglepődtünk, mekkora változást okoz egy ilyen szerkezet az íróasztalon. Eddig fel sem figyeltünk arra, hogy igazából az asztalon végigfutó vezeték is helyet foglal, de miután ezzel most nem kellett számolnunk, örömmel fedeztük fel újra az így megüresedett helyet a billentyűzet és az asztalon lévő ház között. Ide eddig, érthető okokból, semmit sem raktunk, most viszont olyan érzésünk lett, mintha vettünk volna egy nagyobb asztalt. Ezután már ide-oda rakosgattuk a klaviatúrát, mindig éppen a legkényelmesebb helyre, amit pedig a régi, kábeles időkben nehezen tehettünk meg.

A drótnélküliség természetesen korántsem ment a minőség rovására. A Lifetime Classic valamivel nehezebb, mint hagyományos társai, de ezáltal egy jól összeszerelt periféria benyomását kelti. A gombok nem túl puhák, és nem is kattognak: pontosan annyi erő kell a lenyomásukhoz, amennyi még kényelmes. A Logitech Cordless Mouse-Manjével ellentétben a Lifetime Classic ugyanazt az infravörös technológiát használja, mint a tévék távirányítója, ezért csak akkor működik, ha közvetlenül "rálát" a jelvevőre, ami újabb érv amellett, hogy az asztalunkon érdemes rendet tartani. Mivel a billentyűzet elemről üzemel, van rajta egy kapcsoló arra az esetre, ha egy-másfél méternél nem ülünk távolabb a háztól: ilyenkor ugyanis kevesebb energia is elég. A Lifetime Classic hat különböző "csatornát" tart fenn az infravörös sugarak számára, így elkerülhető, hogy meglepetések érjenek bennünket például a tévé kapcsolgatása közben. Maximális teljesítmény mellett a számítógépünk a másik iroda végéből is fogadni tudta a billentyűzet által küldött jeleket, ami jó hír azok számára, akik a fotelből szeretnek gépelni.

Hibaként egyedül annyit tudtunk felróni, hogy a Caps Lock és a Num Lock lámpái nem a billentyűzeten világítanak, hanem a jelvevőn.

Ha nem fér el a kávéscsészénk, utunkban vannak az asztalon tekergő kábelek, és van némi megtakarított pénzünk, talán már a Karácsonyt sem érdemes kivárnunk. Legfeljebb kérjünk valami mást.

Wireless Lifetime Classic £49.99 (kb. 15 000 Ft)
Key Tronic
www.keyboardco.com

Pro és kontra
✓ Helytakarékos
✓ Jó minőségű
✓ Nagy teljesítményű
✓ Energiatakarékos
✗ Miért nincsenek rajta jelzőfények?

Bizonyítvány
91%

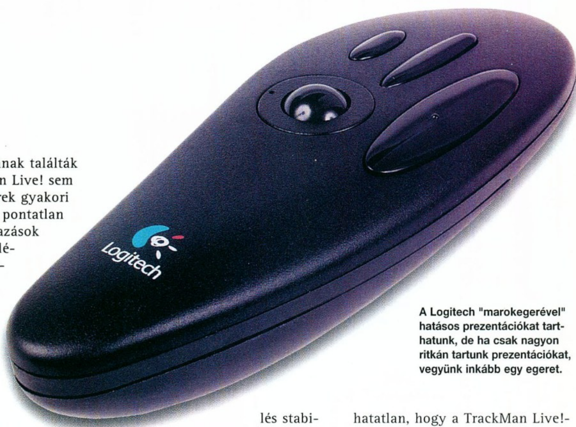
TrackMan Live!

Drót nélküli prezentációk – de nem zsinórban

AMIKOR HÚZNI, VINNI, KIJELÖLNI vagy rákattintani kell (egyet vagy kettőt), az egérnek nincs párja. Pár év múlva talán helikopter áll majd a garázsunkban, és kiadják az első 90-es évek válogatáslemezt, de az szinte biztos, hogy mi itt az irodában még mindig egérrel fogjuk összeszerkeszteni kedvenc számítógépes újságotokat. Éppen ezért mindig óvatosan fogadjuk azokat a híreket, amelyek forradalmian új beviteli eszközről számolnak be. A Logitech TrackMan Live!-ja szerencsére nem hiteget ilyesmivel: csupán egy drót nélküli trackballról van szó, amelynek akkor vehetjük leginkább hasznát, ha gyakran tartunk előadásokat.

A TrackMan Live! tulajdonképpen egy háromgombos „marokegér”, amely infrasugarak segítségével tart kapcsolatot a jelvevővel. A szerkezet akár 10 méteres távolságból is kényelmesen használható, bár a kurzor pozícionálását, és különösen a folytonos váltást a trackball és a gombok között nem mindenképpen az ember hüvelykujjának találták ki. Sajnos a TrackMan Live! sem mentes a hanyattegerek gyakori hibájától: túlságosan pontatlan a Windowsos alkalmazások többségéhez. Elképzelésünk sincs, miként lehet egy ilyennel egész nap menüket és ikonokat kattintgatni, főleg, ha még 20 ember figyeli, amit a képernyőn csinálunk.

A mellékelt szoftver segítségével szerencsére programozhatóvá válnak a gombok, és a "fogd és vidd" is kivitelezhető, ha az egyiket erre állítjuk be (egyébként alig). Mivel a trackballokat egykezes használatra tervezték, szinte már csalásnak éreztük, hogy néha bizony a másik kezünket is segítségül kellett hívnunk. Pedig ha némi pontosságra is szükségünk van a kurzor mozgatása közben, sajnos erre is rá leszünk kényszerítve. A távvezérlés stabilan működik, használat közben egyszer sem mondott csődöt, pedig a tesztelőadás részeként összevissza járkáltunk, sőt még a másik szobába is átmentünk. Tagadhatatlan, hogy a TrackMan Live!-nak sok hasznát vesszük egy *PowerPoint*-előadás közben, hiszen jól néz ki, kényelmes, és még vezeték sem kell hozzá. Csak ne használjuk túl sokat!



A Logitech "marokegerével" hatásos prezentációkat tarthatunk, de ha csak nagyon ritkán tartunk prezentációkat, vegyünk inkább egy egeret.

TrackMan Live! 25 140 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Bizonyítvány
Logitech (1) 210 4835 www.logitech.com	✓ Kényelmes ✓ Drót nélküli ✓ Jól néz ki ✗ Drága ✗ Nem elég precíz	79%

Cordless MouseMan Wheel

Egy napon az összes egér ilyen lesz

BIZONYÁRA TÖBBÜNKKEL előfordult már, hogy egy *Quake*-deathmatch közben belénkszállt egy rakéta, mert beakadt az egér zsinórja. Nos, a MouseMan Wheellel ez nem történhet meg, egyrészt a rádióhullámok alkalmazásának köszönhetően, másrészt azért, mert nincs zsinórja. A rádiójelek felhasználásának további előnye, hogy az infraeszközökkel ellentétben itt nem kell a fénysugár útjába kerülő akadályoktól tartanunk, amit a rendetlenebbek különösen sokra értékelhetnek.

A drót nélküli perifériák kézenfekvő előnyein túl külön öröm, hogy a MouseMan valóban jól kézreáll, bár a balkezesek erről bizonyára másként vélekednek. Mind a bal, mind a jobb oldali gombot jó helyen találtuk, a gumis alsó részen elhelyezett harmadik nyomógombról pedig egyöntetűen kijelentettük: sose jöjjön rosszabb. A mellékelt szoftver segítségével ide bármit beprogramozhatunk. Az alapbeállítás szerint a böngésző Vissza gombja került lentre, de egy kis ügyeskedéssel majd mindegyik Windows-funkciót hozzárendelhetjük, a dupla kattintástól az ablakok bezárásáig.

AJÁNLOTT VÉTEL PC FORMAT ARANYÉREM

A MouseMan kényelmesebb, mint egy jégeralsó, és feltűnőbb, mint egy Ford Puma. A családtagjaidtól kezdve a munkatársaidon át a díjbeszedőig mindenki meg akarja majd érinteni ezt az ergonómiai műremeket. Szélei az asztal felé lejtenek, így ha utána hagyományos egeret veszünk kézbe, érezni fogjuk, hogy ilyenkor túlságosan magasan van a kezünk.

A görgővel könnyedén szaladgálhatunk fel s alá internetes oldalakon és *Microsoft Office*-dokumentumokban, ha pedig görgetés közben a Ctrl gombot is nyomjuk, akkor nagyíthatjuk vagy kicsinyíthetjük az éppen nézett dokumentumot. De akár kattinthatunk is vele, ilyenkor a kurzor nyíllá változik, folyamatossá válik a görgetés, az irányt és a sebességet pedig az egér mozgatásával változtathatjuk, sok munkától kímélve meg a mutatóujjunkat. A MouseMan drótnélküli mivolta fabatkát sem érne, ha maga az egér nem lenne kiemelkedő tudású és minőségű. Eldöntöttük, hogy a tesztpéldányt nem fogjuk visszaküldeni, és úgy teszünk mintha meg sem érkezett volna. Egeret úgyis olyan gyakran használunk, hogy a csuklónk igazán megérdemel ennyi figyelmet. PCF



A modern külső kimagasló minőséget takar. Hogyhogy ez még senkinek nem jutott eszébe?!

Cordless Mouseman Wheel 12 880 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Bizonyítvány
Logitech (1) 210 4835 www.logitech.com	✓ Üzembiztos ✓ Kényelmes ✓ Görgője is van ✓ Formabontó design ✗ Csak jobbkezeseknek	90%

Sony Multiscan G200

Ha nagyobb képernyőre vágysz, akkor ez a 17 inches monitor kellemes választás lehet.

A MONITOROK NEM NEVEZHETŐK szépnek. Teljesen nyilvánvaló szolgáltatást nyújtanak, a megjelenítés eszközei, a műszaki adataik pedig tele vannak érthetetlen szakkifejezésekkel. De amikor ezen már túlvagyunk, és a monitort bekapcsoltuk, az egyetlen valódi érv a kép minősége lesz. A G200 pedig jól megfelel ennek az elvárásnak.

A G200-ba egy 17 inches Trinitron képcsövet építettek. A kijelzéses vezérlőrendszer (OSD) egy úgynevezett 'Display Mouse' használatával érhető el, ami egy bosszantóan esetlen gomb és egy nem túl intuitív menü szegényesen kigondolt kombinációja. A gombot sajnos a monitor jobb alsó peremén helyezték el, ami miatt nehezen elérhető és abszolút nem esik kézre. A műanyag ház színe a megszokott világosszürke, mérete nem túl mély és nem túl széles, a felénk eső része tetszetősen kialakított.

A design nem túl offenzív, de egy-két görbe ívvel megtörhették volna a lapos képernyő monotonitását. A képernyő szinte tökéletesen lapos és gyakorlatilag bármilyen szögből nagyon jól látható, függetlenül a külső fényviszonyoktól. A maximális felbontás 1280x1024, 91Hz képfrissítési frekvencia mellett. A sötét maszkos képcső rendkívül élénk színeket, és borotvaéles képet nyújt, bár a technológia jellegzetességeként a szokásos vékonyka fekete csík alul és felül is megjelenik a képen, ami esetleg egyeseket zavarhat.

A képcső rendkívül élénk színeket és borotvaéles képet nyújt.

Mindazonáltal a képeket szépen visszaadja, a kép stabil, éles és részletes, a színek pedig homogének mindenféle észrevehető eltérés nélkül. A monitor 136 ezer forintos árával nem a legolcsóbb vétel az otthoni felhasználók számára, és az OSD rendszer nem nyerte el tetszésünket, ám egyébként mindenkinek szívből ajánljuk. *PCF*



A Sony Multiscan G200 az egyik legjobb monitor, amivel valaha találkoztunk.

Sony Multiscan G200	Pro és kontra	Bizonyítvány
129 000 Ft + ÁFA	✓ Jó színvisszaadás	86%
Sony	✓ Erős képélesség	
(1) 451 3500	✓ Tiszta felbontás	
www.sony.hu	✗ Display Mouse rendszer	
	✗ Nem elég áramvonalas	

Microsoft IntelliMouse Explorer

Avagy biológusunk jelenti: a golyótlan egér pirosan világít.

EGÉR ÜGYBEN ELTERJEDT NÉZET, HOGY nincs új a nap alatt – legfeljebb a gombok és görgők száma szökik az ég felé, vannak olyan remekbe szabott darabok is, ahol a jobb sorsra érdemes felhasználó minden ujjára két gomb jut.

Más irányú fejlesztésbe fogott a Microsoft hardveres csapata, mikor magán az érzékelési technológián kívánt forradalmi változásokat tenni, a mechanikus működés optikával történő leváltásával.

El is készült a darab, a meglehetősen hosszú nevű IntelliMouse Explorer. Első ránézésre semmiben sem tér el napjaink kézbe simuló high-tech egereitől, az ergonomikusan kialakított felső részen egy görgő és két gomb, a belső oldalon további két gomb vár. Rutinosabbaknak azért feltűnhet, hogy az egér alsó-hátsó részén gyanúsan áttetsző piros szem fészkel – ez még biztosan akar majd valamit. Most következhet az attrakció, fordítás – alul pedig nincsen golyó, csak egy piros műanyag burkolat, közepén enyhe bemélyedéssel. No jó, akkor honnan tudja ez a démoni masina, hogy bőszen rángatom az asztalon? Az elv egyszerű: az egér lesi az alatta elnyújtózó felszínt, állandóan szkenneli. Mikor elmozdul alatta a talaj, a mozgás sebességéből és irányából meghatározza, merre is indult el a képernyőn a kurzorunk. Persze ez így elmondva nem vészes, de technikailag mindenképp jó kis mutatvány. Az egér megvilágító fénnyel is rendelkezik, amely vörös sugárzásként rajzolja körbe az egér alapját. Látványnak mindenesetre nagyon techno a dolog, biztosan viszontlátjuk majd B-kategóriás sci-fik trükktárában.

A rövid tájékozódást gyors telepítés követte. Az egér ilyen szempontból nagyon rugalmas, USB és PS/2 csatlakoztatásra is lehetőség nyílik – ez persze azt jelenti, hogy Mac-tulajdonosok is használhatják (bár a Maces egérszoftver a mellékelt CD-n nem szerepel, azt internetről kell letölteni – új Microsoft fogalom az önkiszolgáló meghajtóprogram...). Az USB portra bekötés nagyon kényelmes, de nagy hátránya, hogy natív DOS alatt nem is álmodhatunk USB egérről. Így hát célszerűbb a PS/2-t e célra használni.

Most, hogy minden összeállt a nagy teszthez, első utunk az egérhez mellékelt meghajtószoftverhez vezetett. Itt minden gombra saját funkció programozható, és két extrával is szolgál a beállító panel: ha ezt szeretnénk, az egér minden esetben az alapértelmezett gombra ugrik majd, illetve egy fogd-és-vidd (drag & drop) segítő apró trükk is a rendelkezésünkre áll.

Végezvén a beállításokkal, eddig maximálisan meg voltunk elégedve mindennel, a sok gomb, a kényelmes kialakítás, a szoftver, mind kellően meggyőző volt.

Az éles munka során azonban a nagy lelkesedés egy része elszállt. Az optikai működés nagy előnye, hogy az egérhez nem kell egérpad, bármin sikerrel használható, még pl. farmernadrágon, asztallapon is. Azért itt is volt bibi. Az egér, bár nem mechanikus és nem kell tisztítani, pont olyan viselkedési bajokat mutatott, mint egy koszos egér – ugrált a kurzor össze-vissza, nem egyenletesen gyorsult a képernyőn. Az egér kézikönyve szerint az optikai olvasás nem működik túl jól pl. üvegen, képeken vagy újságpapíron, mert túl sok a kis részletek nélküli homogén terület, vagy épp ellenkezőleg, a sűrű ismétlés – így az egér nem tudja bemérni, hol is van éppen. Ennek fényében fafelületen próbáltunk meg tesztelni, hasonló eredménnyel – kicsit rendetlenkedik. Ez azért is szörnyű, mert egy egér lehet bármilyen szép és forradalmi, ha nem precíz, a kutyának sem kell.

Így aztán hiába a görgőtlenség, a szépen világító piros alaprész, annyira nem vágódtunk hanyatt tőle. Továbbra is egy márkás, több gombos, görgős egér mellett tenném le a voksot, ha most kellene egeret vásárolnom. *PCF*

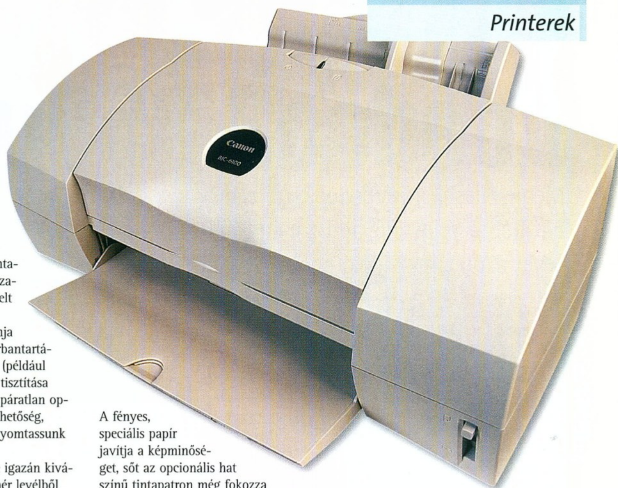


Microsoft IntelliMouse explorer IntelliEye Optical Technology

Microsoft IntelliMouse Explorer 14 780 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Bizonyítvány
Microsoft	✓ Optikai működés, nem kell tisztítani	71%
(1) 267 4636	✓ USB és PS/2 csatlakozás	
www.microsoft.com/hardware	✓ Démoni vörös fényaura	
Ha csak úgy: PS/2 vagy USB port	✗ Pontatlan	
	✗ Sok felületen nem használható	

Canon BJC-6100

Meguntad már, hogy folyton cserélgetned kell a színes és a fekete tintapatronokat a nyomtatódban? Akkor vess egy pillantást a Canon egyik legújabb modelljére.



Az olcsóbb színes tintasugaras nyomtatók esetében mindig valamiféle kompromisszumot kell kötni, nincs ez másképp a Canon BJC-6100 esetében sem. Miközben egy több patronos rendszert helyez üzembe az ember, a színes és fekete tintapatronokkal bajlódva, esetleg négy különbözővel, egy csomó fóliát széttépve és apró műanyag darabokat a kukába dobva – az egész pepecselés roppant bosszantó.

De azért megéri a fáradságot, mivel nem fordulhat elő, hogy esetleg nyomtatás közben kell kicserélni valamelyik patront, úgy mint esetleg néhány más nyomtató esetében. Mindazonáltal, ha külön patront használunk minden színhez, akkor ez azt jelenti, hogy teljesen el tudjuk használni az összes tintát, mielőtt ki kellene cserélnünk. A nyomtató meghajtóprogramja időben jelzi, hogy kezd kifogyni a tinta, úgyhogy nem érhet kellemetlen meglepetés.

Ha mindent rendben összerak az ember, akkor ráébred a BJC-6100-as robosztusságára. A papírtálcát ki is lehet venni, ami egyébként elég törékeny jószágnak tűnik, tehát jobb, ha gondosan keressük meg a helyét a nyomtatónknak. A nyomtatón találunk USB és párhuzamos portot is, habár a kábelt nekünk kell beszereznünk hozzá. A meghajtóprogramja a szokásos beállítási és karbantartási lehetőségeket ajánlja fel (például a nyomtatófej kalibrálása, tisztítása stb.), de azért van néhány páratlan opció is, mint például az a lehetőség, hogy mindent inverzben nyomtassunk ki. Hmmm.

A nyomtatás sebessége igazán kiváló, egy egyszerű fekete-fehér levélből kilencet képes kinyomtatni egy perc alatt. A másik véglet pedig, egy teljes A4-es színes fénykép kinyomtatása is alig több, mint egy percig tart.

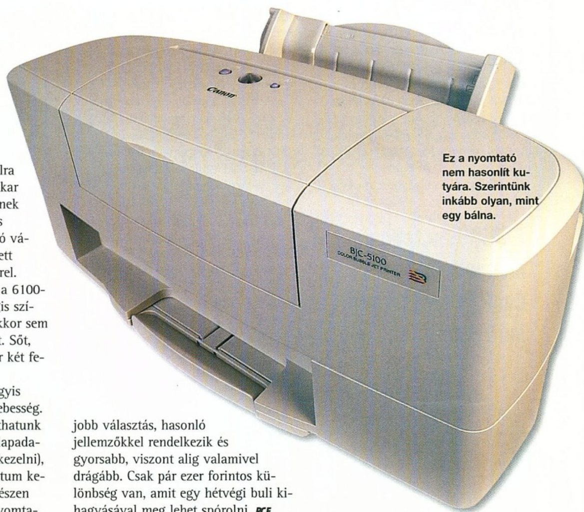
A tesztek elvégzése után az derült ki, hogy nagyon jó minőségű fekete nyomatokat kapunk mindenféle papíron. Sima papíron a színes nyomatok minősége is nagyon jó, igen kiválóan adja vissza a színeket és színátmeneteket (ahogy ez el is várható az 1440x720 dpi-s felbontásnál), de azért némi vízszintes csíkozottság rontja az összképet. A fényes, speciális papír javítja a képminőséget, sőt az opcionális hat színű tintapatron még fokozza ezt, ha valakinek szüksége van rá. Van ugyan ennél olcsóbb nyomtató a piacon, de a nyomtatási sebesség és a találékony tintapatron megoldás miatt ideális azoknak, akik többet szeretnének nyomtatni.

Ez a nyomtató kicsit hasonlít a büfés Mardel nevű kutyájára. Ha arra gondolsz, hogy a bemeneti tálca egy hatalmas száj, a középső fekete kör pedig egy nagy dagadt orr, akkor máris tudni fogod, hogy mire gondolunk. Csakhogy ez a kutya nem fogja összepiszkítani a szőnyeget.

Canon BJC-6100	Pro és kontra	Bizonyítvány
59 900 Ft + ÁFA	✓ USB port	**84%**
Canon	✓ Több tintapatron	
(1) 465 8020	✓ Félelmetesen gyors	
www.canon.hu	✓ Nagy felbontás	
	✗ Gyenge papírtálca	

Canon BJC-5100

Szóval szeretnél egy új tintasugaras nyomtatót venni? Csak alapvető fekete-fehér dolgokat akarsz nyomtatni? Vagy esetleg szükséged lehet színes nyomatokra is?



Ez a nyomtató nem hasonlít kutyára. Szerintünk inkább olyan, mint egy bálna.

A nyomtatóval szemben támasztott követelmények tisztázása nagyon fontos, jó példa erre a Canon BJC-5100-as nyomtató. A Canon sokat foglalkozott a nyomtatási sebesség fejlesztésével, az adataik szerint akár a percenkénti 10 oldalt is elérhetjük. A mi tesztünk szerint ugyan csak valamivel több, mint hét oldalra képes, de ez még így is elég gyorsnak számít.

Viszont, ha valaki figyelmesen elolvassa a nyomtató kézikönyvét, akkor észreveheti, hogy abban csak a fekete-fehér nyomtatás sebességét említik. Amint megpróbál az ember kinyomtatni egy teljes A4-es színes oldalt, azonnal rájön, hogy miért. Ugyanaz az oldal, ami az előző nyomtatónak 80 másodpercig tartott, az a BJC-5100-nak több mint 10 percébe kerül.

Az igazat megvallva, egy másik színes tintapatron behelyezésével és alacsonyabb nyomtatási minőség beállításával azért már javul a teljesítménye, de még így is lassúnak számít. Hogy a dolgok még rosszabbak legyenek, a színes patronok csak ötven oldalra képesek 7,5 százalékos fedettségnél, vagyis csupán 10 oldalra elég egy ilyen, ha fényképet akar kinyomtatni valaki. Ha valakinek elég a fekete nyomtatás, kevés színnel tarkítva, akkor egész jó választás lehet. Szilárdan felépített nyomtató kettős tintarendszerrel.

Ami itt is azt jelenti, mint a 6100-asnál, hogy ha véletlenül mégis színesben akarunk nyomtatni, akkor sem kell kicserélnünk a patronokat. Sőt, egyszerre használhat az ember két fekete patront is, így lecsökken a nyomtatófej mozgástere, vagyis megnövekszik a nyomtatási sebesség.

Elég sokoldalú is. Nyomtathatunk vele normál A4-es papírra (a lapadagoló maximum 130-at képes kezelni), de képes minden egyéb formátum kezelésére, borítékok, címkék egészen A3-as méretig. Etethetjük a nyomtatónkat manuálisan is, így akár 550g-os papírra, kartonra is nyomtathatunk.

A BJC-5100 megfelelő minőségű nyomtató, jó minőségű nyomatokat lehet vele készíteni. Ha valakinek nagyobb követelményei vannak a színes nyomtatás terén, akkor a BJC-6100 jobb választás, hasonló jellemzőkkel rendelkezik és gyorsabb, viszont alig valamivel drágább. Csak pár ezer forintos különbség van, amit egy hétvégi buli kihagyásával meg lehet spórolni. *PCF*

Canon BJC-5100	Pro és kontra	Bizonyítvány
49 900 Ft + ÁFA	✓ Gyors fekete-fehér nyomtatás	**72%**
Canon	✓ Jó minőségű nyomatok	
(1) 465 8020	✓ Kettős tintapatron	
www.canon.hu	✗ Nincs rajta USB port	
	✗ Nagyon lassú színes nyomtatás	

Voodoo3 3500 TV

Megjelenésekor a Voodoo3-tól elállt a lélegzetünk, csak hát hat hónap nagy idő, addig még Hany Istók sem bírja. Tévét azonban ez idáig nem nézhettünk vele...

Ha a sebessége nem is, sokoldalúsága mindenképp figyelemre méltó.

Új zászlóshajó tűnt fel a 3Dfx termékhorizontján, amely a keresztségben a beszédes Voodoo3 3500 TV nevet kapta. Volt idő, amikor egyes gamerek ölni tudtak volna azért, hogy egy ilyet kipróbálhassanak. A baj csak az, hogy ez úgy két-három hónapja volt. Sajnos az új kártya bejelentése és boltokba kerülése között ennyi idő telt el, így a 3500-as teljesítményadatainak böngészésekor igencsak felemás kép alakulhat ki bennünk. Három hónap ugyanis nagy idő a 3D gyorsítók piacán, és most, hogy a GeForce 256 és a Savage 2000 is már a kertek alatt oson, egy régi-új Voodoo3-nak igencsak sokat kell felmutatnia, ha labdába akar rúgni.

Korántsem véletlen tehát, hogy a 3500 nemcsak a játékos kedvűeket célozta meg. Akárhogy is van, mégiscsak ez a leggyorsabb Voodoo kártya, és multimédiás képességei mellett sem mehetünk el szótlanul. Kezdjük mégis a Voodook hagyományosan legerősebb oldalával, a sebességgel!

Gyors? Mihez képest?

A 3500 TV-t egyetlen kiszerelésben gyártják: a dobozban egy 16Mb-os, 128 bites 2D/3D gyorsítót találunk, amely támogatja az AGP 2x-et és 183MHz-en pörög. Maximális teljesítménye 8 millió sokszög másodpercenként, így akár azt is gondolhatnánk, hogy villámgyors kártyával van dolgunk, ami igaz is, meg nem is.

A sebességmániások még ne rohanjanak a boltba, a 3DMark 99 Maxszal elvégzett Direct3D teljesítményteszt ugyanis gyászos eredménnyel zárult: 640x480-as felbontáson a 3500 TV a vert mezőnyben végzett, és még 1024x768-on is jelentősen lemaradt a TNT2 Ultra és a Matrox G400 Max mögött.

A *Quake 2* crusher demóban már sokkal jobb volt, főleg ha a *Quake* engine-jével futó játékok alá kifejlesztett GL drivert használtuk. Örömmel vettük észre, milyen sokat javult az általános OpenGL driver is, legalábbis az előző verziók által produkált timedemo-értékekhez képest.

A kártya teljesítménye azonban még így is jócskán elmarad a TNT2 Ultráétól. És arról se feledkezzünk meg, hogy 3D-s üzemmódban egyrészt csak 16 bites színeket láthatunk, másrészt a textúrák csupán 256x256-os méretűek lehetnek. A 3500-assal nem elérhetetlen a 60fps-es sebesség, de az előbb említett korlátozások nagyon bosszantóak tudnak lenni a legújabb játékokban. Ha van elég türelmünk, várjuk meg inkább a Vodoo4-et: ott állítólag már 32 bites lesz minden.

A 3500-as teljesítményadatai igencsak felemás képet mutatnak.

A videó és Edit

Na, mindegy. Mit tud még az új Voodoo3-as? Nos, elég sokat. A 3500-ashoz egy érdekes formájú tartozékot adnak, amely az összes ki-, illetve bemeneti csatlakozót tartalmazza, és amelyet egy kék kábel köt össze a kártyával és a monitorral.

A választék meglehetősen széles: sztereó audió, composite video és S-Video, egyszerűen alig van, amit ebbe nem lehet beledugni. A 3500-as képét természetesen tévén is nézhetjük, amelyhez a *3dfx Tools* nevű program minden segítséget megad. A beépített tuner segítségével egyébként a PC-nk képernyőjén is nézhetjük az adást.

A mellékelt *VisualReality* nevű szoftver a mozgóképfelvételek készítését és vágását teszi könnyebbé. Nem mellékes, hogy a 3500-zal valós időben tudunk MPEG-2-ben kódolni (feltéve, hogy elég gyors gépünk van).

A *VisualReality* persze nem egy *Adobe Premiere*, ám a kártyával az Ulead kitűnő *VideoStudio*-ját is megkapjuk, amellyel talán még könnyebben tudunk videofelvételeket vágni. A kártyához jár még az *Unreal* teljes verziója (és egy kupon, amellyel a *Tournament*-et is megkapjuk), továbbá a *WinDVD* nevű szoftveres DVD-lejátszó program.

Talán furcsának tűnik, hogy a 3dfx olyan vidékre merészkedett (3D gyorsítás és videoeditálás egyben), amely eddig az ATI és a Matrox felségterületének számított, ám az eredmény meglepően jó. Annak ellenére, hogy az új kártya meglehetősen magas áron kerül forgalomba (hacsak nem az interneten rendeljük meg), és sebessége meg sem közelíti a TNT2 Ultráét, valószínűleg nem fogunk csalódni benne. *PCF*



A 3500-as funkcióiért ez a kék doboz felel (mi régebben a matracot fújtuk ilyennel).

Teszteredmények

A nagyobb szám jobb eredményt jelent.

Quake 2 3.20, 16 bit, crusher2.dm2	
OpenGL	
640x480	43,2fps
1024x768	36fps
MiniGL	
640x480	54,1fps
1024x768	46,1fps
3DMark 99 Max Pro	
640x480, 16 bit	4826 3DMarks
1024x768, 16 bit	4729 3DMarks

A teszthez használt gép: PIII 500MHz, 224Mb RAM, Windows 98, DirectX 7, 85Hz-es képernyőfrissítés, kikapcsolt hang

Voodoo3 3500 TV
£200 (kb. 76 000 Ft)
3dfx/HERTA
(1) 322 2232
www.3dfx.com

Pro és kontra
- ✓ Videoeditálás
- ✓ Szinte minden fut rajta
- ✓ Jó 2D-s teljesítmény
- ✗ 3D-ben csak 16 bites színek
- ✗ Nem elég gyors

Bizonyítvány
82%



Két, CD-írásra szakosodott titánt vetettünk alá a *PCF* vendégszeretetének.

Illusztráció: Andy White

Ha nekem CD-íróm lehetne...

Az írható CD-k egyszerűen tökéletesek arra, hogy kedvenc számaidat csokorba rendezd, vagy hogy gyűjteményt készíts féltve őrzött erotikus képeidről. Íme, a válaszok néhány égető kérdésre.

SOHA NEM VOLT MÉG ILYEN OLCSÓ CD-t írni. Ha alaposan körülnézel, már 300 forint alatt találhatsz üres lemezt, míg az okosabb írók sem kerülnek többe 60-70 ezer forintnál. Szóval ahelyett, hogy zsáknyi mágneslemezekkel kéne járkálnod, majdnem a fél merevlemezedet tárolhatod egyetlen lemezen, vagy megszerkesztheted kedvenc zenéidet tartalmazó gyűjteményedet (na persze, csak ha van rá jogod).

A CD-gyártás komplikált és drága folyamat. A lejátszó a lemez által visszavert fényből gyűjti az adatokat: minden lemez milliónyi apró gödröcskével van tele, a meghajtód pedig lézert használ, hogy lássa merre rejtőzködnek. Minden bemélyedés „egy"-et jelent, a végeredmény így egy hatalmas nullákból és egyekből álló folyam – ez a számítógépek által leginkább kedvelt nyelv. A CD-n tárolt információ lehet zene vagy program – teljesen mindegy, mert a CD digitális formátumban tárolja őket, amit aztán a számítógép olvasni képes. Miután a master CD-t elkészítették, hatalmas „présgépek" nyomják rá a mélyedéseket minden egyes lemez felületére. Ez kiváltképp hatékony, ha milliós tételre van szükséged, viszont kevéssé gyakorlatias, ha csak az e-mailjeidet akarod megörökíteni az utókornak. Szerencsénkre a mérnökök nem voltak restek és kiagyaltak egy sokkal egyszerűbb módszert saját lemezeink elkészítésére.

Az írható CD-k (CD-R lemezek) speciális festéket használnak, melyet a CD-író lézersugárral bolondít meg, hogy kialakítsa a szükséges lyukat. Ez a folyamat (melyet égetésnek is hívnak) véglegesnek tekinthető – ha elrontod, már kész is a fényes söralátét. Az újraírható CD-k (CD-RW lemezek) hasonló technológiát használnak, csak a festék egy kicsit más: annyiszor írod újra, ahányszor akarod, viszont az írás hosszabb és a lemez is drágább.

Pro és kontra

Egyetlen lemez irdatlan mennyiségű adat tárolására képes – 600 floppy tartalma vagy 74 percnyi zene –, s mivel CD-meghajtó már szinte mindenütt van, ez a legjobb formátum, ha sok adatot akarunk másokkal megosztani. Tudjuk, hogy a DVD tízszer ennyi adatot képes tárolni, de senkinek sincs DVD audiolejátszója, és bele fog telni még pár évbe mire DVD-ROM meghajtó lesz minden PC-ben.

Vannak azért problémák is az írható CD-vel. Mivel ezek a lemezek egy kicsit kevésbé tükrözik vissza a fényt, mint normál kollégáik, néhány nagyon régi lejátszó abszolút nem képes olvasni őket. Az újraírható CD-ket pedig semmilyen normál lejátszó nem „fogja fel".

Az elrontott lemezekről akkor még nem is beszéltünk – ha írás közben fellép valami gond, akkor a lemez-aspiráns az örök vadászmezőkön folytatja kalandjait. Az egyetlen sikeres módszer az, ha hagyjuk a gépet nyugodtan dolgozni. Ha bármi mást csinálsz írás közben, félő hogy a rémálmainkból ismerős "buffer underrun" üzenettel találod szemben magad, amely azt jelenti, hogy a PC nem küldte elég gyorsan az adatokat a CD-írónak.

Aztán nehogy megégesd magad

A legtöbb CD-író szoftver képes arra, hogy adatot vagy zenét tartalmazó lemezt készítsen, míg a legújabbaknak az sem okoz problémát, hogy az MP3 fájlgyűjteményedet írják fel a CD-re. A jogi háttér meglehetősen nyakatekert, Magyarországon még nem is tiszta. Az érdeklődők direkt kedvet kaphatnak a témához ezeken a címeken: **www.extra.hu/arzen/UjPeter.htm** és **www.internetto.hu/cikk3/atokesal**

Egyáltalán nem mind arany, sőt sokszor nem is fénylik

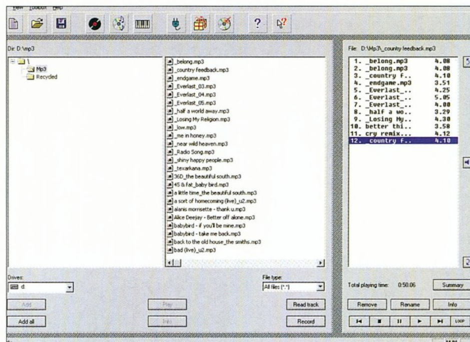
Van egy pár dolog, amit érdemes figyelembe venni a CD-író szoftverek vizsgálgatása közben. Néhány íróprogram csak meghatározott meghajtókkal hajlandó együttműködni – úgyhogy érdemes átfésülni a gyártó weblapját a kompatibilitás ellenőrzése végett mielőtt kicsengetnénk a nehéz munkával keresett pénzünket. Még a legnagyobb nevekkel is van gond – az *Adaptec Easy CD Creator* például mereven elzárkózik az audiolemezek megírásától hordozható Philips meghajtónk esetében, míg a *Digital CD Recording Studio* (kritika a túloldalon) nem áll szóba Mitsumi meghajtónkkal. Vásárláskor ne dőljünk be a programcsomagoknak – semmi értelme, hogy tucatnyi programunk legyen, ha a fő alkalmazás idejétmúlt ócskavas.

Ha írás közben fellép valami gond, akkor a lemez-aspiráns az örök vadászmezőkön folytatja kalandjait.

Ezúttal két újdonsült CD-író programot vetettünk alá kíméletlen és párját ritkító tesztünknek. Tökéletes lemezeket készítettek, vagy csak egy új sorozat söralátétet? Lapozz a túloldalra... ▸

Digital CD Recording Studio

Örökítsd meg Korda György gyűjteményedet fényes CD-ken a Macmillan hangfelvevője segítségével.



A *Digital CD Recording Studio* képes MP3, MIDI és WAV fájlokat kombinálni és CD-re írni.

Mivel ezt a programot nagy valószínűséggel illegális másolatok készítésére fogják használni, a *Digital CD Recording Studio* nagyon komolyan veszi a másolásvédelmet. Amikor először futtatod, kéri, hogy az eredeti install CD-t helyezd a meghajtóba, és ha nem rendelkezel vele, a program nem hajlandó elindulni. Ez a másolásvédelem kb. havonta rendszeresen felbukkan, ami kimondottan idegesítő tud lenni, ha (csakúgy, mint nekünk) több tucat CD fekszik elszórva az asztalodon, és hatalmas keresgélésbe kell kezdened, hogy bármit is megtalálj.

Volt néhány problémánk a *Digital CD Recording Studio*-val – a legfőbb, hogy nem állt szóba a CD-írónkkal, egy teljesen mezei Mitsumi termékkel. Az online help és a leírás nem tudott segíteni, mint ahogy a Macmillan webhelye sem. Végül kinyomoztuk a Dart weboldalát (valójában e cég készítette a programot), és találtunk egy listát, amely azokat a meghajtókat tartalmazza, amelyeket a szoftver „nem támogat és nem is fog". Úgyhogy melegen ajánljuk, hogy nézd meg a támogatott termékek listáját a www.dartpro .com/Support/New.asp címen, mielőtt hitelkártyádhoz nyúlnál – ha a meghajtód nincs a listán, valószínűleg nem fog működni. Végezetül mi egy külső Philips CD-írónál kötöttünk ki, amelyet a program minden további nélkül elfogadott.

Adatembargó

Ellentétben a CD-író alkalmazások többségével, a *Digital CD Recording Studio* nem képes adat CD-t készíteni – csak audiolemezek írására tervezték (lehetővé teszi MP3 és MIDI állományok WAV fájllá alakítását is.)

A különböző formátumok közötti átalakítás elég egyszerű, és a program a mintavételezési frekvencia meghatározását is lehetővé teszi, legyen a kívánt eredmény monó vagy sztereó.

A zene csak a tiéd

MP3 fájlokat viszonylag gyorsan átalakíthatsz – csak a MIDI-t tudnánk feledni! Ahelyett, hogy az egész a háttérben zajlana, a program valós időben játssza le az anyagot konvertálás közben. Szóval, ha úgy tervezed, hogy egy csomó MIDI számot írsz CD-re, akkor azt ajánljuk, hogy még időben mondd le társasági összejöveteleidet az elkövetkező pár napra.

Ellentétben a CD-író alkalmazások többségével, a *Digital CD Recording Studio* nem képes adat CD-t készíteni – csak audiolemezek írására tervezték.

A *Digital CD Recording Studio* legkelendőbb tulajdonsága az, hogy képes külső forrásokból is CD-t létrehozni, mint például a lemezjátszó vagy kazettás magnó. Ha összekötötted a megfelelő lejátszót a hangkártyáddal, a program tálcán kínálja a lehetőséget arra, hogy felvedd a hangot a merevlemezre.

Ami a fájlátalakítást illeti, magad választhatod meg a mintavételezési frekvenciát (az alapérték – 44,1KHz – CD minőséget jelent, de ha több számot akarsz a lemezre zsúfolni, használhatsz alacsonyabb értéket is). A leírás megállapítja, hogy a szoftver arra is jó, hogy „a géphez csatlakoztatott készülékekre (például hifi-torony) felvételt készítsünk". Ez nagyon szép, de ezt bármelyik hangkártya megteszi.

Az utolsó tangó

A program számos eszközzel rendelkezik, mely megkönnyíti korosodó lemezgyűjteményed archiválását. Ahelyett, hogy egyenként kéne minden számot felvenned, egy egész albumot is megörökíthetsz egyszerre, és az automata csendérzékelőt használva pillanatok alatt kiderül, hogy melyik szám hol végződik. A program végigfut a lemezen, és ennek megfelelően osztja fel a hangfájlt. Jó néhány DirectX plug-in is tartozik a szoftverhez, a DeClick és DeHiss nevet viselő alkalmazások pedig arra jók, hogy megszabaduljunk az idősebb bakelitlemezek elkerülhetetlen pattogásától és sercegésétől. A DeHiss arra is használható, hogy csökkentsük a régi kazetták zaját, de a legjobb eredmény érdekében hangforrásként érdemes egy jó kazettás decket használni zajcsökkentővel.

Az biztos, hogy a program egyszerűen kezelhető, viszont a kezelőfelület valami rettenetes, amit még tovább súlyosbítanak a zavaró hangeffektusok, amiket valószínűleg kb. 10 másodperc elteltével kikapcsolsz. Az *Explorer*-szerű fájlablakban egyszerre csak egy meghajtót nézhetünk meg – zavaró hiányosság, ha különböző helyekről gyűjtjük össze a másolandó állományokat. A *Digital CD Recording Studio* elvégzi, amire hivatott, de mivel adat CD-t nem lehet vele írni, két CD-író programot kell beszerezned – egy helyett. Különben is, a nap végére valószínűleg találnál egy mindkét feladatra alkalmas alternatívát – és még jobban is jársz.

Digital CD Recording Studio £30 (kb. 12 000 Ft)

Macmillan Software
www.macmillansoftware.com

Ha csak úgy: 486DX2, 16Mb, 1,2Gb hely a merevlemezen, CD-R meghajtó, Win 95/98/NT

Pro és kontra

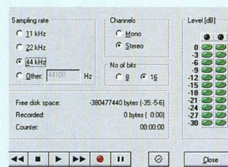
✓ Jobban szól az összekarcolt lemez
✓ Könnyen kezelhető
✗ Rettenetes kezelőfelület
✗ Zavaró másolásvédelem
✗ Nem készít adat CD-t

Vélemény

60%

Az írástudók

Tárlatvezetés három zeneszobán keresztül.



Number of items:	23
Total net playing time:	01:36:40
Total playing time (with gaps):	01:37:26
Total number of bytes prior to resampling:	339 941 048
Total number of bytes after resampling:	1 024 311 712
Available CD-R time:	01:14:00
Available CD-R space:	783 216 000

① Ha bakelitlemezt szeretnél másolni, kösd össze a lemezjátszód a hangkártyáddal, és válaszd a Record funkciót. Eldöntheted, hogy monó vagy sztereó felvételt akarsz, és beállíthatod a mintavételezési frekvenciát.

② Az eredményt WAV fájlban tárolja a program, amit aztán felhasználhatsz a CD-d összeállításához. Csatolhatsz MP3 és MIDI állományokat is, de az utóbbi konvertálására elég sokat kell várnod.

③ A *Digital CD Recording Studio* pontosan megjósolja, hogy a zene mennyi helyet foglal el a CD-n, úgy hogy kiszámítja a mekkora lesz a WAV-vá alakított MP3 fájl. Azt viszont nem mondja meg, ha túl sok számot teszel a leendő lemezre.

Nero 4.0

Hajdanában Néró hegedült, amíg Róma porig égett – ezúttal viszont égetésből vizsgázik.

Az Ahead Software által piacra dobott *Nero* már egy kazalnyi díjat gyűjtött össze – mi tagadás, a program által nyújtott szolgáltatások listája elég meggyőzőnek tűnik. A szokásos adat és audio CD készítési opciók mellett lehetőség nyílik bootolható és automatikusan induló Windows 95/98 lemezek előállítására is. Ezenkívül másolatot készíthetünk merevlemezünkről, babrálhatunk a zenefájljainkkal, sőt a számok után lévő csendtől is könnyedén meg tudunk szabadulni. Ha ráadásul mindezt az árával is összevetjük, a szolgáltatások sora még bővebbnek fog tűnni.

A kezdőket valószínűleg megrémíti a program. Az első betöltésnél a *Nero* választ vár arra, hogy automatikusan elindítsa a lemezeket, vagy sem, majd lehetőséget biztosít a „kizárólag saját felelősségünkre történő folytatásra" – nem igazán bizalomkeltő, ha az ember azt sem tudja, miről van szó. Viszont ha már bent vagyunk a sűrűjében minden sokkal jobb. Választhatsz,

> **Mielőtt valóban létrehoznánk a CD-t, szimulált írás közben állapíthatjuk meg a legmegfelelőbb sebességet – hasznos tulajdonság.**

hogy adat, audio vagy bootolható lemezt kívánsz készíteni, esetleg egyben másolod valamelyik CD-det – ha a zenét választod, akár az előadó nevét, az album címét és a copyright adatokat is fel tudod írni.

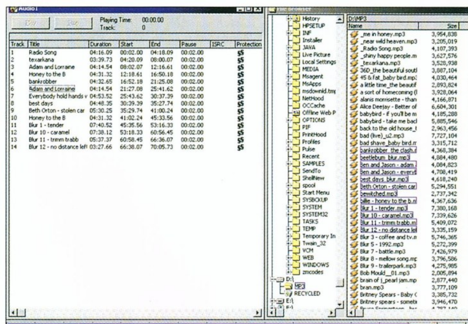
A belbecs

Bármilyen típusú CD-t könnyű elkészíteni. Amint elárultad *Nero*-nak, hogy milyen lemezt szeretnél, két ablak nyílik meg. A jobb oldali mutatja a PC-d tartalmát, csak húzd át a másolni kívánt fájlokat a bal oldali ablakba. A képernyő alján található állapotsor megmutatja, mennyi hely van még a lemezen és a kijelző pirosra vált, ha túlléped a kapacitását.

Van egy pár audio CD készítésnél igen jól használható opció. A program teljesen támogatja az MP3 fájlok készítését, és speciális szűrőket ajánl a sztereó hangzás javításához, vagy a pattogás és sziszegés eltüntetéséhez. Ezen kívül egy kiváló grafikus ekvalizerrel is büszkélkedhet, melyet bármely szám esetében alkalmazhatunk. Tény, hogy kiválóan működik, csak könnyen túl "hangossá" tehetjük vele a zenét, így pedig a végeredményt tartalmazó lemezt vezéreljük túl. Ez a clippingnek nevezett jelenség egy igencsak rosszindulatú digitális torzítás, amely hallgathatatlanná teszi lemezeinket – bár meg kell jegyeznünk, létezik egy **Normalise** funkció is, mely a megfelelő szintre állítja be a hangerőt. Nem lett volna rossz, ha a program figyelmeztet erre bennünket – az új felhasználók minden bizonnyal készítenek majd néhány katasztrofálisan hangzó zenét a kísérletezgetés közben.

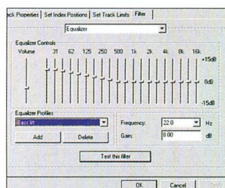
A *Nero* hatékonyan tartja ellenőrzés alatt a CD-írás folyamatát. Mielőtt valóban létrehoznánk a CD-t, szimulált írás közben állapíthatjuk meg a legmegfelelőbb sebességet – hasznos tulajdonság, mivel számos meghajtó nem tud olyan gyorsan írni, mint azt a gyártó állítja. A **Jitter correction** segítségével apró másolási hibákat javíthatunk ki, sőt a gyorsabb elérés érdekében bizonyos adatokat a lemez közepére helyezhetünk. Rengetegféle lemezt próbáltunk írni *Nero*-val, és ő minden ellenvetés nélkül bele is egyezett, közben pontosan tájékoztatva bennünket a dolgok állásáról és az időnként felmerülő problémákról. Kimondottan sok CD-írót támogat, ráadásul a problémás külső CD-RW meghajtónkkal is sikerült megbirkózni. Készíthetünk multi-session lemezeket is, amelyekhez addig toldozgathatjuk adatainkat, amíg az be nem telik.

Beszámolhatunk néhány szokatlan szolgáltatásról is. Az archiváló funkcióval akár egész merevlemezünket elmenthetnénk, bár erre csak olyanoknak lehet szüksége, akik merevlemezének tartalma megabájtokban mérhető. Szinte bármilyen fajta CD-t átírhatunk, akár az agyafúrt tartalomjegyzék figyelmen kívül hagyásával is. Amint a felhasználói útmutatás magyarázza, ez azt jelenti, hogy így bizonyos PC-s játék és PlayStation lemezek is másolhatók. A leírás a backup szót használja, de nekünk valami azt súgja, hogy nagyon kevés ilyen lemez születik azért, hogy biztonsági másolatként élje le életét. Biztos, ami biztos, a gyártó illegális másolást tiltó figyelmeztetésekkel hinti tele az útmutatót, de ez valószínűleg kevés ahhoz, hogy lebeszélje a potenciális kalózokat.



A fájlok hozzáadása a szokásos drag-and-drop stílusban történik, az MP3 anyagokat pedig a megfelelő formátumra alakítja át a program.

Mi nagyon elégedettek voltunk a *Nero*-val: pénztárcánk jelentős megkönnyítése nélkül juthatunk egy majdnem minden típusú CD írására alkalmas programhoz, és akkor még nem beszéltünk a kiegészítő funkciókról... Kivétel a mellékelt *CoverEditor*, a borító megtervezésére használható egyszerű alkalmazás, amit valószínűleg nem sokan fognak használni.
Az egyetlen igazi gond az, hogy alig tartalmaz információt a mindössze 16 oldalas leírás és az elnagyolt help fájl. Az első futtatásnál megjelenő párbeszéddobozok is túlzottan ijesztőek.



A beépített grafikus ekvalizerrel felpumpálhatod a basszust a kedvenc számaidon.

Mindent egybevéve azonban ezek csak apróságok – vitathatatlan, hogy a *Nero* az egyik legjobb CD-író programcsomag a piacon, és az ára sem riasztó.
PCF

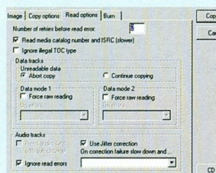
Nero 4.0
£42 (kb. 16 000 Ft)
Ahead Software
www.ahead.de
Ha csak úgy: 486/33, 8Mb, Windows 3.1/95/98/NT

Pro és kontra
✓ Minden típusú lemezt megír
✓ Hasznos audió funkciók
✓ Támogatja a legtöbb meghajtót
✗ Vázlatos dokumentáció
✗ Ijesztő szövegek

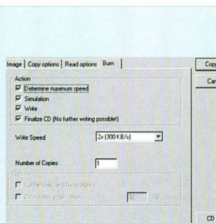
Vélemény
85%

Égetési gyakorlat

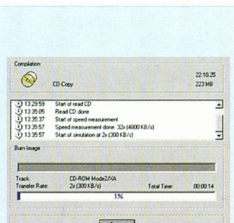
Egy kis áttekintés...



① A Jitter correction **az apró olvasási hibákat javítja ki, melyek tönkretennék az írást, míg az ignore bad TOC gyakorlatilag azt jelenti, hogy másolhatsz PlayStation és más játéklemezeket. Csak biztonsági másolat készítése céljából természetesen.**



② **A program automatikusan megkeresi a lehető leggyorsabb írási sebességet, és lezárja a lemezt a felvétel végén, persze te dönthetsz másként. Amíg a CD nincs véglegesítve, addig csak a te meghajtódban működik.**



③ **Bár beletelik egy kis időbe, megéri szimulálni az írási folyamatot. Az azonnali égetés helyett a** ***Nero*** **végigmegy az egész procedúrán, hogy kiderüljenek a lehetséges hibák, melyeket gyakran a felvételi sebesség csökkentésével ki lehet küszöbölni.**

Macromedia Flash 4

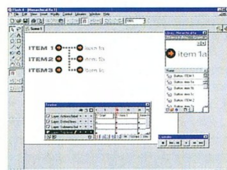
Hé te! Igen, te, web designer! Akarsz egy teljes site-ot építeni vektoros grafikákkal? A Flash 4 most valóra válthatja az álmaidat.

VALAMIKOR 1997 ELEJÉN A Macromedia megvásárolta egy *Future Splash* nevű kis program jogait. Majdnem három évvel később, ugyanaz a program – immáron *Macromedia Flash* néven – jobban megmozgatja a webet, mint bármi más. A titka a fájl formátumában rejtőzik. A *Flash* segítségével a tervezők egy teljes site-ot felépíthetnek vektoros grafikákkal. Az eredmény a hagyományos HTML méretével vetekszik, aminek köszönhetően gyorsan letölthető és megtekinthető, ha telepítettük a *Flash* plug-int a gépünkre. A most megjelent 4-es verzióban található új szolgáltatások célja, hogy a Shockwave leigázza a webet. Könnyen lehet, hogy ez meg is történik – mi már most szólunk.

A finomságok

A felszínen a *Macromedia Flash 4* csak egy vektoros animáló program, amibe némi interaktivitást csempésztek – mintha a *Macromedia Director* kistestvére lenne. A *Flash* nagyszerűsége az egyszerűségben és a könnyű kezelhetőségben rejlik, nem is beszélve a scriptek készítéséről. Mindkét tekintetben megújult a program. A már meglévő rajongók élvezhetik a számos finomítást a kezelői felületen – az újrarajzolt gombokat, az átgondolt ablakokat, a szétszedhető palettákat. Ezeket a csinosítgatásokat az ember el is várja: egy kis javítás itt, egy kis festegetés ott. Viszont a Macromedia három lényeges újdonságot is hoz a szoftverében.



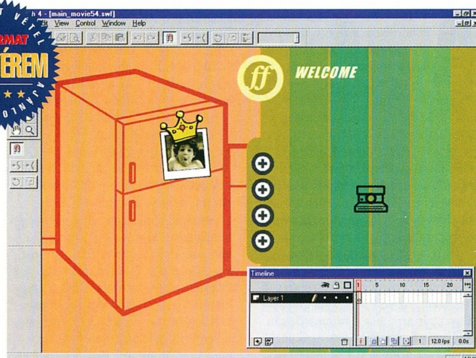


A *Flash* könyvtára (Library) mostantól hatékony eszköz a szükséges nyersanyagok rendezésére.

A falka

Mindenki, még az óvodában is, az MP3 audioszabványról beszél. A nagy lemezkiadók nem is tudják, hogy szeressék vagy gyűlöljék, a hardvergyártók egyre-másra tervezik a lejátszókat, a webes bennfentesek pedig guvadt szemmel keresik a letölthető számokat a neten. A *Flash 4* bármilyen hangfájlt képes átalakítani MP3 formátumra és le is játssza az interneten keresztül a Shockwave-re épülő oldalakon. Igen, nincs többé ide-oda kapkodás a különböző kódolókkal és lejátszókkal, a *Flash 4* megcsinálja egyben.

Talán nem ennyire izgalmas az a hír, hogy a program mostantól lehetővé teszi a szerkeszthető szövegdobozok felhasználását. Ezt a fajta újítást a keményvonalas webprogramozók értékelik igazán, mivel így sokkal könnyebb lesz a *Flash*-en belül az űrlapok készítése és a szerver által adott tartalom megjelenítése. A *Flash Action*-ök szintén megújultak az Actionscriptnek köszönhetően, ami lényegében a program így sem szegényes interaktív jellemzőinek további bővítése. Most már sokkal egyszerűbb a szoftvert együtt használni JavaScript, Java és VBScript programokkal. A Macromedia abban is segít, hogy a legtöbb ilyen új script menüből vezérelhető legyen, így nem kell mindig begépelni a kódot. Ezekhez a remek újdonságokhoz vegyük még hozzá a *Flash*-ben az intelligens módon, automatikusan kezelt animációs átkötéseket (ami azért az előző verziókban kissé körülményes volt), és megkaptuk az ideális csomagot, ami nélkül nem létezhet web designer. Egy napon majd újrahasznosított plasztik ruhát hordunk, étel helyett pasztillákat veszünk be és a weboldalakat *Macromedia Flash*-sel készítjük. **PCF**

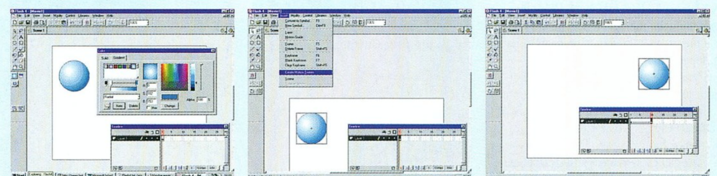


A *Flash 4*-ben együtt van a könnyű kezelhetőség, a profi multimédia és a jobb scripthasználat lehetősége. Egy webes eszköz, ami a profik szintjén dolgozik? Különös, de igaz.

Macromedia Flash 4	Pro és kontra	Vélemény
79 900 Ft + ÁFA	✓ Kiváló tervezőeszköz	92%
Macromedia (1) 392 0700	✓ Teljesen új Flash Action-ök	
www.macromedia.com	✓ Hasznos scriptek	
Ha csak úgy: P133, 32Mb, Win 95/98	✓ Könnyű animációt készíteni	
Ha tényleg: P200	✗ Vaskos árcédula	

Animáció átkötéssel

Az átkötéses animációban meg kell adnunk a kiindulási- és végállapotot, a többi pedig a számítógép dolga. A Flash 4-ben ez könnyebb, mint valaha.



1 Válaszd ki az ellipszis eszközt és a [Shift] billentyűt lenyomva rajzolj egy kört. Kattints kétszer a kitöltő (Fill) eszközre, majd kattints a paletta ikonra és válaszd a radiális kitöltést. Alkalmazd ezt a körre a kitöltő vödör eszközzel. Utána add ki az Edit > Select All parancsot.

2 Válaszd az Insert > Create Motion Tween pontot. A rajzolat átváltozik szimbólummá (a közepén a kereszt az árulkodó jel). Kattints egy kockára az idővonalon (Timeline), ahol az animáció végét akarod, aztán kattints rá jobb gombbal és válaszd az Insert Keyframe parancsot.

3 Egy nyíl jelenik meg az idővonalon az első és az utolsó képkocka között. Vidd el a kört valahová máshová a képen. Ezzel készen is volnánk – átkötéses animáció a *Flash 4*-ben. Ha a Controls menü Play parancsát kiadod, az lejátssza az animációt.

FELSŐFOK

LANGMaster® SOROZAT

HEINEMANN TOEFL®

HALADÓ SZINTEN ANGOLUL TANULÓK SZÁMÁRA

1 CD-ROM — 8.990,- — Előkészítő Kurzus

1 CD-ROM — 8.990,- — Gyakorló Tesztek

2 CD-ROM — 15.990,- — Kurzus & Tesztek

epa Electronic Publishing Association LLC

MACMILLAN HEINEMANN English Language Teaching



A *Heinemann TOEFL Előkészítő Kurzus* Intelligens Egyéni Tanulási Segítőjének közreműködésével tökéletesíthetjük angol nyelvtudásunkat olyan elvárási szinten is, melyet az észak-amerikai iskolákban és egyetemeken, valamint a világ más tájain is megkövetelnek. A program segít az angol nyelvű szöveghallgatásban, szövegírásban, szókincsbővítésben és nyelvtani feladatok gyakorlásában, tehát egyben felkészít a **TOEFL** (Test of English as a Foreign Language) angol nyelvvizsga sikeres letételére.

A *Heinemann TOEFL Gyakorló Tesztek* segítik az alapos felkészülést a **TOEFL** nyelvvizsgára. A program öt teljes, válaszokkal és tesztértékeléssel ellátott gyakorló **TOEFL** tesztet tartalmaz. Minden egyes Heinemann **TOEFL** teszt három részből áll: szövegértés hallás után, szövegszerkezeti és írásbeli kifejezőkészség, valamint olvasott szöveg értése. Az értékes tesztmegoldások segítenek bennünket a valódi vizsgára való sikeres felkészülésben.

A *Heinemann TOEFL PAKK* a *LANGMaster* sorozat speciális tagja, mely tartalmazza mind a *Heinemann TOEFL Előkészítő Kurzust* (alapvető cím), mind a *Heinemann TOEFL Gyakorló Teszteket* (további **TOEFL** gyakorló tesztek). Alkalmas mind az osztályteremben végzett munkára, mind egyéni nyelvtanulásra.

A program sajátosságai:

A Heinemann **TOEFL** címek nem csupán tesztek, hanem tökéletes megoldást nyújtanak a diákok **TOEFL** nyelvvizsgára való felkészüléséhez. • A tesztek megoldása során ugyanolyan körülmények között dolgozhatunk, mint az igazi vizsgán, beleértve az időmérést is. • Rögtön a teszt kitöltése után láthatjuk eredményeinket, tanulmányozhatjuk hibáinkat és a helyes válaszokat. • Az elvégzett tesztek alapján, az Intelligens Egyéni Tanulási Segítővel, elkészíthetjük a fejlődésünkhöz szükséges Egyéni Tanulási Tervet. • A Jegyzetfüzet, mely naptárt is tartalmaz, lehetővé teszi saját jegyzetek készítését.

A CD-ken található oktató anyag elfogadott a világ jelentősebb országaiban: Németország, Olaszország, Franciaország, Spanyolország, Kína, Törökország, Cseh Köztársaság, stb. Ennek megfelelően ez a szoftver is többnyelvű verzió. A magyar verzió remélhetőleg jelentősen hozzájárul majd, hogy minél több magyar diák sikeresen tehesse le a jövője szempontjából igen fontos **TOEFL** angol nyelvvizsgát!

Minimális hardver igény:
PC 486, 16 MB RAM • CD-ROM meghajtó, hangkártya • SVGA monitor
(800x600-as felbontás, 256 szín - High Color javasolt)

Rendszer-követelmény:
LANGMaster Interaktív Angol Nyelvész: Windows 3.x vagy Win 95, 98, NT
English in Action sorozat és TOEFL: Win 95, 98 vagy NT

PC CD-ROM

epa Electronic Publishing Association LLC — MACMILLAN HEINEMANN English Language Teaching — CYBERSTONE ENTERTAINMENT

Viszonteladók jelentkezését várjuk!

Forgalomba hozza: Automex Kft.

Automex Kft. • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
1077 Budapest, Wesselényi u. 21. • Tel.: 461-5700 • Fax: 461-5799
Postai utánvét: 1410 Pf. 185 • Tel.: 461-5767

Automex multimedia

Ablakzsiráf

Furcsa dolog ez az Ablakzsiráf CD-ROM. Jómagam, és sejtésem szerint korosztályom nagy része számára fogalom ez a cím, legalább annyira emlékekhez, értékekhez vagy azoknak hiányához kapcsolható, mint a Meggy Márka vagy a Tenkes kapitánya. Ezért is voltak nagyon magasak az elvárások a CD-vel kapcsolatban, hiszen a cím hozta magával mindezen háttértartalmak igényét is – amelyeknek a program, bár számos értéket felmutat, semmilyen formában sem felel meg.

Az Ablakzsiráf olyan érdekes, kedves színfolt volt annak idején, amelyből minden 7-10 éves gyerek rengeteg új ismeretet, benyomást szerezhetett a körülötte lévő világról. Mindezt jellegzetes illusztrációk tették érdekessé, izgalmassá, a szöveg pedig egészen egyedülálló stílusban magyarázta el az egyes fogalmakat, összehasonlítva, nyelvi egybeesésekre hívva fel a figyelmet.

Az Europress Hungary gondozásában megjelent CD-ROM változat külsejében sugallja is a közösséget a papír kiadvánnyal, hiszen a CD-címkén szereplő illusztrációk még a könyvből valók.

Ehhez képest a valóság egészen más. Az egyes magyarázó szövegek ugyan a könyvből valók, de a kézi rajzokat fotók váltották fel – egészen ingadozó minőségben. Itt-ott hangok és videók is kiegészítik a látottakat, a teljes szöveget pedig felolvastathatjuk. Ez utóbbit gyermekek segítségével rögzítették, így a kicsiknek nem lesz idegen a címszavakat magyarázó hangfekvés.

Kellemes újítás, hogy a CD-ROM nem száraz lexikon csupán, játékok is helyet kaptak a magyarázatok mellett, legalább egy tucat. Ezek aranyos, könnyen tanulható és játszható ügyességi, vagy kis gondolkozást igénylő feladatok, ahol a helyesírás, a matematikai alapműveletek is komoly szerephez jutnak.

A CD-t igazán kezelői felülete miatt érheti kritika, mert ez egészen csúnyára sikeredett. Nehezen áttekinthető, csak fix 640x480-as méretben futtatható, szembántó színű, piros-sárga lázálom. Ezen az egyvelegen "nagyot emel" az a számtalan oldal, ahol a szürke háttéren mindenhol az Europress név és logó köszön vissza alnyomatként – ebben a kategóriában kirívó példa az anyanyelv címszó, ahol fotóként a kiadó nyelvoktató programjaiból összeállított montázs szerepel – ennyi önreklám már emésztési zavarokhoz vezethet.

A hab a tortán az volt, hogy a program csak egy nagy fekete képernyőt tudott előadni az egyik PII300-as, 256Mb RAM-mal, ATI videokártyával felszerelt gépen – a hiba okára természetesen nem derült fény...

Mindent összevetve elmondható, ez az Ablakzsiráf nem az az AblakZsiráf, hiába az azonos cím. Tetszetősek a multimédia elemek és a játékok, de a hangulat mégsem az igazi.



Ablakzsiráf
4 990 Ft
Europress Hungary (1) 353 1898
www.cdmultimedia.hu
Ha csak úgy: P100, 16Mb
Ha tényleg: P200, 32Mb

Pro és kontra
- ✓ Sok szócikk
- ✓ Egyedi magyarázatok
- ✓ Jól kitalált játékok
- ✗ Csúnya kezelőfelület
- ✗ Nem az az AblakZsiráf

Vélemény
64%

Szent Biblia

Kevés olyan könyv íródott az emberiség történetében, amely ennyire túlmutatna saját magán, ilyen vallási és kulturális, történelemformáló erővel bírna. A CD fejlesztői elkövették azt a hibát, hogy mindezt teljesen figyelmen kívül hagyva, összedobált betűhalmazzá alázták az elmúlt 2000 év történetét alapjaiban befolyásoló művet.

A zsidó-keresztény vallástörténet gyökereihez visszanyúlni, igényesen új köntösbe öltöztetni a Bibliát nem mindennapi feladat – ezt nem ártott volna a fejlesztők tudomására hozni. A Biblia egyetemes érték, amelyet tartalmához méltó külső illetne meg.

Sajnos ezt a türelmet, alázatosságot – amely a feladat igazi megoldásához szükséges – hiányolom a legjobban. A tartalom örök és megmásíthatatlan, a forma viszont korántsem nőtt fel a feladathoz.

A kezelőfelület eleve méretezhetetlen (640x480), nem igazán felhasználóbarát.

Az egyszerű útmutatásra váró hívő vagy irodalommal, történelemmel ismerkedő érdeklődő számára ez a termék nehezen használható. Röhej: 400x320-as (hasznos) felület gondoskodik arról, hogy elénk tárja az emberiség emlékezetét. Ha belegondolunk, hogy mennyi ideig tartott egyetlen kódex, rendszerint Biblia kézzel történő megírása, igen elcsodálkozunk a bátorságon, ahogy ezt a majdnem XXI. századi munkát, mely többszáz olvasóhoz eljut, ilyen gyalázatosan fércelték össze. Amit kifejezetten nehezményeztünk:

- A Szentírás megjelenítése ne történjen kalapos betűkkel;
- Elvárható lett volna ilyen feladathoz egy igényes betű kiválasztása (akár egy Tótfalusi vagy egy más reneszánsz antikva);
- Nincs teljes szövegre történő keresés, index jellegű kezdeményezések ugyan vannak, de ez itt nem elegendő;
- Nincs görgetősáv, a lapozást elősegítő elem megtalálása inkább csak a véletlennek volt köszönhető.

Telhetetlen hangulatában az olvasó legalább egy Riven dolgozószobát várna, de hiába. A hangulat megteremtése jegyében csak annyi történt, hogy az eredeti kötet oldalai szkennelve is felkerültek a CD-re. Ennek egyébként komoly szerepe is van, mert ha az oldalak illusztrációira vagyunk kíváncsiak, váltogatnunk kell a karakteres és a szkennelt forma között. Mondanunk sem kell, a szkennelés szörnyű minőségű képeket eredményezett, újabb ékes bizonyítékául szolgálva a minden ponton megfigyelhető igénytelenségnek.

Olyan apróságokról kár is említést tenni, hogy egy szó sem esik a Biblia történetéről, esetleg olyan kultúrtörténeti adatokról, melyek az érdeklődő tudásszomját csillapítanák. A multimédia CD fogalmához a terméknek szinte semmi köze sincsen – talán előny lehet, hogy a program hangkártya nélkül is használható, mert semmi sincs, amihez szükség lenne rá.



Ez a kiadvány finoman szólva is szobrot emel az igénytelenségnek – pedig a piacon minden bizonnyal lenne létjogosultsága ilyen témájú munkának. Aki mindenáron gyors kereséseket szeretne végezni a Biblia fejezetei közt, ne habozzon betérni egy szakboltba, de aki a könyvet szeretné megismerni, inkább maradjon egy papír alapú reprint kiadásnál.

Szent Biblia
6 500 Ft
Woodstone Interactive
www.woodstone.hu (1) 302 4420
Ha csak úgy: 486/DX100, 4Mb
Ha tényleg: P100, 8Mb

Pro és kontra
- ✓ Teljes Biblia szöveg
- ✓ Index keresés, hivatkozások
- ✗ Igen szegényes tálalás
- ✗ Kalapos ékezetek
- ✗ Nem hordoz többlet információt

Vélemény
32%

A II. Világháború története

A XX. század világtörténelmének talán legvéresebb időszaka – öt hosszú év, mely jelentést adott a totális háború fogalmának. A következmények, bár egyre kevésbé, de mind a mai napig éreztetik hatásukat, jogos hát az igény, hogy minél több ismerettel rendelkezzünk erről a periódusról.

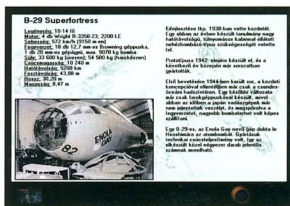
HÁLÁS FELADAT ILYEN TÉMÁJÚ CD-ROM készítésébe fogni, hiszen nyersanyag akad bőven – a történetírás modern krónikásait dokumentumok ezrei, számtalan fénykép és híradófelvétel segíti munkájában. Talán nincs is olyan program, mely felvállalhatná az események bemutatását azok teljes mélységében, összefüggéseiben – sokkal fontosabb, hogy a készítők tudják, kihez is szeretnének szólni kiadványukkal. A II. Világháború történetében – némi, alább részletezett fenntartásokkal – sikerült jól megválasztani a feldolgozott tudásanyagot: az általános érdeklődő, az érettségire készülő igényeit minden bizonnyal kielégíti, és nem veszik el a részletekben. Tulajdonképp egy összefoglaló kötet anyagának felel meg, érdekes kiegészítő információkkal megspékelve.

A már említett fenntartás a magyar vonatkozású események, személyek és részvétel kidolgozatlansága. Bár a háború végkimenetelében a magyar részvétel nem esett döntő súllyal latba, mivel itt élünk, talán érdemes lett volna erre kicsit nagyobb hangsúlyt fektetni. Jelentős hazai történelmi személyekről még említés sem esik; igaz, hogy nem tűznénk fel őket az "Akikre büszkék vagyunk" táblára, de azért szót kellene ejteni Horthy mellett például Gömbösről is.



A történelmi összefoglaló mellett kiegészítő fejezetekben kerülnek bemutatásra az időszak fegyverei, jelentős alakjai, plakátjai és ütközetei is. A fegyverek részre ismét igaz, hogy csupán az általános érdeklődés szintjéig jut el – aki komolyabban elmélyedne a témában, vagy vannak korábbi ismeretei, csak a hiányokat veszi észre: teljesen kimaradtak a tengeralattjárók, nincsenek géppuskák, gránátok, aknavetők, a járművek nagy része és sok repülőgéptípus hiányzik, itt-ott nem látható kép, vagy rossz kép került az adott név mellé. A mértékegységeket nem sikerült európaiasítani, minden hosszt hüvelykben kapunk meg. Csupa-csupa apróság, amit az alapos felhasználó azonnal kiszúr, és nem jópontként könyvel el.

A CD kezelőfelülete kellően egyszerű, mitöbb esztétikus, bár különösebb csodát azért senki ne várjon. Láthatunk korabeli filmfelvételeket, és az egyes témák előtt még hangulatot aláfestő zene is megszólal. Korántsem totális multimédia élmény, de összehasonlíthatatlanul színesebb, mint pl. a Biblia CD volt.



Mindent összevetve a "nem rossz" jellemzés illik a CD-re, amely csak az apróságokon vérzik el – kicsiny dolgok, de zavaróak lehetnek...

A II. Világháború története
4 990 Ft
Europress Hungary (1) 353 1898
www.cdmultimedia.hu
Ha csak úgy: P100, 8Mb
Ha tényleg: P166, 16Mb

Pro és kontra
✓ Könnyű kezelés
✓ Ízléses megjelenés
✓ Színes ismeretanyag
✗ Sok apró hiba és hiányosság
✗ Magyar vonatkozások kidolgozatlansága

Vélemény
74%

A természet enciklopédiája

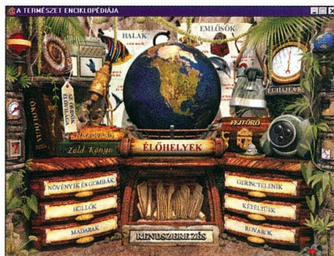
Szép, okos, szellemes, színvonalas, igényes, hasznos, látványos, meglepő – kár, hogy nem magyar fejlesztés: ez is csak azt bizonyítja, van hová felzárkózni.

A HAZAI MULTIMÉDIA PIAC EGYIK talán legszínvonalasabb terméke ez a program, mely a Panem kiadó magyarításában látott napvilágot. Nem fukarkodtak sem a tárgyi ismeretekkel, sem a multimédia eszközök alkalmazásával: videók, animációk, képek és egészen látványos felhasználói felület teszik teljessé a természet megismerésének nagy kalandját. A tesztünkben szereplő számos CD-vel egyszerűen nincs egy súlycsoportban A természet enciklopédiája, és ezt bárki beláthatja, aki rászánja a pénzt a szép, de borsos árú kiadványra.



Az állatok és növények világa ihletője megannyi meseszép könyvnek és magával ragadó dokumentumfilmnek – a természet emberkéz által érintetlen tökéletessége, érdekessége mindig lenyűgözi az érdeklődőket. Nincs ez másképp a digitális feldolgozás esetén sem, különösen akkor, ha a remek nyersanyag értő technikával párosulva kerül bemutatásra.

A program fő területe a különböző állat- és növényfajok bemutatása, azok rendszertani csoportosítása. Temérdek információt megtudhatunk anatómiájukról, életmódjukról, szervrendszerük működéséről, táplálkozásukról, szaporodásukról is – mindezt teljesen felhasználóbarát módon, és nem csak középiskolás fokon. A szerkesztők minden bizonnyal tudták, mekkora az optimálisan monitorról olvasható szöveg mennyisége, tömör leírásokkal és rengeteg illusztrációval, képpel jelenítve meg minden egyes témakört.



A klasszikus rendszertanon túl anyagok állnak rendelkezésünkre különböző élőhelyekről, életközösségekről és a természetvédelem aktuális kérdéseiről is.



A sok érdekes lexikális anyag mellett tesztek, interaktív játékok is szerepelnek a CD-ROM-on, amelyek nem csak gyermekeknek, de szüleiknek is érdekes kihívást jelenthetnek.

A DK Multimedia Panem által honosított kiadványa talán egyike a legszínvonalasabb magyar nyelvű ismeretterjesztő CD-ROM-oknak. Egyedülállóan látványos kezelőfelület, izgalmas, szerteágazó anyagok, lenyűgöző videók jellemzik – sajnos ennyi pénz nálunk még nem áll rendelkezésre önálló CD-ROM fejlesztésekre... ▶

A természet enciklopédiája
9 900 Ft
Panem Multimédia
www.panem.hu (1) 320 8203
Ha csak úgy: 486/DX66, 8Mb
Ha tényleg: P166, 16Mb

Pro és kontra
✓ Egyedülállóan színes ismeretanyag
✓ Látványos kezelőfelület
✓ Igényes képek és videók
✗ Borsos ár
✗ Csak 256 szín, fix felbontás

Vélemény
92%

Tomi és az álomcsapda

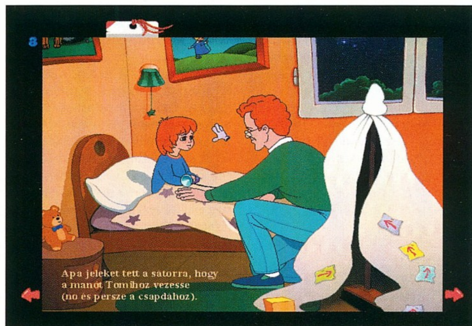
A számítógép ideális játszótárs már az 5-6 éveseknek is – különösen, amíg ilyen programok szegezik őket a képernyő elé.

EZ AZ INTERAKTÍV MESEKÖNYV A 6-9 éves korosztálynak szól, tulajdonképp hangulatos, ötletes történet teli játékokkal, magával ragadó animációkkal, furcsa lényekkel és egy jó adag humorral. Azonban ne gondoljunk a klasszikus tündérmesékre, inkább a napjainkban divatos, kalandos gyerektörténetre, benne kedves családdal, szimpatikus főhőssel, és persze szellemekkel, mert ez utóbbiak adják csak a dolog savaborsát.



A játék úgy is épül fel, mint egy mesekönyv, fejezetekből áll. Minden fejezethez saját háttér tartozik, ahol minden tárgyat megmacerálhatunk az egérrel egy kis animációért. Ezek az animációk egyébként a legjobb rajzfilmes hagyományokat követik, nagyon szellemesek (a szó minden értelmében), gyönyörűen kivitelezettek és igazán ötletesek. Ám a sok kis ajándék animáció még csak a kezdet – minden jelenethez tartozik egy képességfejlesztő játék is. A számok és betűk világának jobb megismerése, vagy csak az ügyesség és koordináció fejlesztése a cél, az egyes játékoktól függően. Közös bennük, hogy tökéletesen illeszkednek a történethez, félelmetesen jól eltalált animációkkal szinte leválnak a háttérről, ha annak egy pontját aktiváljuk. A grafikára és ötletességre itt sem lehet panasz, nem csak egy kisgyermeknek, talán egy kissé lezsibbadt agyú felnőttnek is kellemes kikapcsolódást jelenthetnek a feladványok – persze a legjobb közösen játszani, így együtt a család. Természetesen minden feladathoz tartozik szöveges ismertetés, és három különböző nehézségi szinten játszhatunk. Sajnos, ez a program sem magyar fejlesztés, csupán a Compedia termékének honosítása történt, pedig nagyon kívánatos lenne, ha már itt tartana a magyarországi CD-ROM fejlesztés is...

Egyetlen negatív észrevétel lehet talán, nevezetesen a program rövidsége. A tesztelő csapat leginkább érintett tagjai, a gyerekek nagyon élvezték Tomi és az álomcsapda történetét, de pillanatok alatt a mese végére értek – még minden játékkal sokat szöszmötölve sem tart tovább a program egy hosszú hétvégénél. Persze kérdés, hogy mi a jobb egy nagy képzelőerővel megáldott, hiperaktív kisgyereknek – egy unalmas, gyenge, de hosszú program, vagy egy nagyon szellemes, igazi képességfejlesztő mese, ami sajnos a kelleténél előbb véget ér...



Tomi és az álomcsapda 5 990 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Cyberstone Entertainment Kft. www.cyberstone.hu (1) 461 5700 **Ha csak úgy:** 486/DX66, 8Mb **Ha tényleg:** P66, 16Mb	✓ Hihetetlenül aranyos animációk ✓ Kedves történet ✓ Szellemes játékok ✓ Profi kivitelezés ✗ Nagyon rövid	90%

SzuperAgy

Ha a gyermek már kinőtt a mesék világából, és inkább a szellemi kihívások vonzzák, ő sem marad ajándék nélkül Karácsonykor – neki szól a SzuperAgy.

A 8-12 ÉVES KOROSZTÁLYT MÁR NEM mesékkel, hanem agyat tornáztató játékokkal igyekszik megnyerni magának a Compedia, és a szoftver magyarítását végző Cyberstone Entertainment.

A SzuperAgy idétlen címe ellenére valóban kellemes kis játékgyűjtemény. Sajnos történet az nincsen, de akad helyette feladat bőven. Itt már nem elég szépnek lenni, a szürkeállomány aktív használata nélkül nincs sok esély a győzelemre – momentán kevés sem. A klasszikus intelligencia-tesztekből ismert "folytasd a sorozatot" feladványtól a térlátást fejlesztő kockaszámoláson át a dominós rejtvényekig számtalan játék helyet kapott a programban.

Igazán bő a választék, mindent kipróbálhatunk – bár egy kis történet azért jól esne, mégis keretbe foglalná a feladványokat.

A játék egy-egy feladata meglepően kemény lehet mondjuk egy 8 éves gyereknek, de hát teher alatt nő a pálma... Így legalább nem vész el a kihívás.

Hogy a feladatok ne legyenek olyan nehezek, a bátortalanabbaknak rendelkezésére áll egy Tanulás szekció is, itt a legfontosabb tippek és szabályosságok elsajátíthatók. Ha ezen valaki túlesett, választhat a Feladatok, Tesztek és Játékok közül. Ezek között a határ nem olyan éles, nagy általánosságban elmondható, hogy a Feladatok a hagyományos képes IQ-tesztre emlékeztetnek, a Tesztek inkább szövegesek, míg a játékok ismert és kevésbé ismert logikai játékok átiratai – szerepel köztük például egy westernre átdolgozott Master Mind játék is – a név minden bizonnyal sokaknak mond valamit.

A játékokat egyedi környezetbe ágyazva találjuk, mindegyik saját kis világgal rendelkezik. Még hangos útmutatót is kérhetünk a feladványokhoz.

A jó megoldásokat is megmutatja a program, de ez eléggé eső után köpönyeg jellegű, mert erre csak akkor kerülhet sor, ha egy teljes sorozattal végeztünk. Ilyenkor sem nagyon kapunk magyarázatot, csak a jó megoldás kerül bemutatásra.

A SzuperAgy igazi családi szórakozás lehet, míg a gyerekek meg nem unják a feladatokat – még versenyt is rendezhetünk a legjobbak között! PCF

SzuperAgy 5 990 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Cyberstone Entertainment Kft. www.cyberstone.hu (1) 461 5700 **Ha csak úgy:** 486/DX100, 4Mb **Ha tényleg:** P100, 8Mb	✓ Kihívást jelentő feladatok ✓ Játszva fejleszti a gondolkodást ✓ Színvonalas megjelenés ✗ Unalmasak az ismétlődő feladattípusok ✗ Nem ártana egy kerettörténet	86%

PC Format Rutin

A sokoldalú PC magazin

Ötletek, tippek roskadásig, hogyan pofozd ki a PC-det.

Rutin tartalom

Tisztítsd meg a PC-det

Emlékszel még, hogy amikor először kicsomagoltad a PC-det, minden milyen tiszta és jószagú volt? Mi megmutatjuk, hogyan pucold ki a dobozaidat, hogy felelevenítsd azt a pillanatot.

EGY JOBB PC ANNYIBA KERÜL, MINT egy használt autó, de hány ember tölti vasárnap délutánjait azzal, hogy a számítógépét suvickolja? Persze a legtöbb PC nem jár olyan piszkos helyeken, mint egy autó, de érdemes elolvasni ezeket az oldalakat, és eltávolítani a féléves ujjlenyomatokat és kekszmorzsákat. Ezután talán le is fogod tudni nyomni a billentyűket, és a meghibásodásnak is kisebb lesz az esélye.

Harc a porral

Az összes piszok közül a por csökkenti a legnagyobb mértékben a megbízhatóságot. A tápegység ventillátora folyamatosan szívja be a port, ami minden vízszintes felületre lerakódik. Ez csökkenti az alaplap hőleadási képességét, és mivel a por enyhén korrodáló hatású, ezért az érintkezők is károsodhatnak. Ne használj háztartási porszívót a por eltávolítására, mert a műanyag cső elektrosztatikus töltése simán tönkreteheti a chipeket. Inkább kis ecsettel állj neki a takarításnak, de ügyelj arra, hogy a szálai ne műanyagból, hanem valódi szőrből legyenek.

A monitorok szintén nagyon porosodnak, bár nincsen bennük ventillátor. A bennük lévő nagyfeszültség miatt szétszerelésük határozottan ellenjavallt.

> **Kellékek**
>
> Szálmentes puha pamutrongy, vatta, esetleg papírzsebkendő, egy doboz sűrített levegő (lehetőleg alpesi), és oldószer. Figyelem! A PC-ben való kotorászás veszélyes lehet, ezért, ha nem vagy biztos abban amit tennél, inkább ne csináld! A *PCF* nem vállal érte felelősséget.

Ezért megelőző intézkedéseket tegyünk. Ha nem használod, takard le a monitorodat egy terítővel, de mindig győződj meg róla, hogy ha be van kapcsolva, ne legyenek a szellőzőnyílások eltakarva.

Piszkos floppyk

A CD-ROM-ok és DVD-meghajtók lézerlencséinek tisztítása egyszerűen elvégezhető a kereskedelemben kapható audio CD tisztító készletekkel, de a floppymeghajtóhoz magad is csinálhatsz egy fejtisztítót. Vegyél egy használt lemezt, és egy kis csavarhúzóval feszítsd szét. Vedd ki a mágneses lemezt és mindkét oldalról a filceket. Vágj ki egy puha anyagból két gyűrűt és ragaszd fel a mágneslemez két oldalára. Nedvesítsd be a ruhát oldószerrel (lásd keretes írás!), tedd vissza a lemezt a tokjába, és ragaszd össze. Mielőtt az

Oldószer

Nem kell vagyonokat költened hatékony tisztítószerekre, valószínűleg minden háztartásban fellelhetők az alkalmas anyagok.

A kereskedelemben kapható számítógéptisztító készletek legfontosabb tartozéka egy kis üveg oldószer. Ezt azonban tökéletesen helyettesítheted egy, a háztartásodban megtalálható anyagokból összekevert folyadékkal. Ezeknek az oldószereknek legfontosabb összetevője az izopropil alkohol, mely, bár egzotikusan hangzik, de az arcszeszek egyik fő alkotórésze. A gin és a vodka is jól megfelel, persze csak ha le tudsz mondani róluk, ráadásul ezeknek valamivel kisebb az alkoholtartalma is. A gyógyszertári alkohol sokkal jobb, mivel ez majdnem teljesen tiszta szesz. Ez olyan tömény, hogy a víz alapú szennyeződések, mint pl. a kávé és a kóla eltávolításához vízzel fel kell hígítani, mégpedig úgy, hogy hat rész alkoholhoz egy rész vizet öntünk. Használhatsz még metilalkoholt is, amihez néhány csepp mosogatószert kell adni.

Ne használj viszont lakkbenzint, mert ez nem távolítja el a víz alapú szennyeződéseket és egy vékony filmréteget hagy maga után. A petróleum és a körömlakklemosó szintén nem jó választás, mivel ezek feloldják a műanyagokat. Légy óvatos, jó?

Alsó-felső mosás



① Kapcsold ki a PC-t, földeld le és vedd le a tetejét. Sűrített levegővel, esetleg biciklipumpával, vagy régimódian egyszerűen csak tüdőből fújd le az összes port az alaplapról és a bővítő kártyákról.



② Állítsd fejre az egeredet. Fordítsd el az óramutató járásával ellentétes irányba a rögzítő műanyag karikát és vedd ki a golyót. Egy kis csavarhúzóval vagy körömmel a benne lévő három kis kerék felületéről óvatosan vakargasd le a rájuk rakódott koszréteget.



③ Egy megfelelő oldószerrel átitatott vattával vagy ronggyal töröld le minden egyes billentyű tetejéről a piszkot. Fordítsd a tasztatúrádat fejjel lefelé és fújj sűrített levegőt a billentyűk rései közé. Esetleg vedd le minden egyes billentyű gombját és távolítsd el alóluk a koszt.



④ Töröld le a monitort oldószeres szálmentes ruhával. Ha a monitor üvege különleges tükröződésmentes védőbevonattal van ellátva, akkor az oldószer használata előtt tanulmányozd át a gépkönyvet, nehogy esetleg a védőrétegtől is megszabadulj.

oldószer elpárologna, tedd be a lemezt a meghajtóba, és néhányszor működtesd.

Ha a billentyűzet komolyabb beöntést kapott – pl. egy csésze kávé – azonnal kapcsold ki a PC-t, még ha látszólag minden működik is. Húzd ki a billentyűzet csatlakozóját, fordítsd lefelé és hagyd a levegőn megszáradni. Várjál legalább két napot, és ha nem vízzel öntötted nyakon, akkor csavard ki az alsó csavarokat, vedd le a burkolatot, majd puha oldószeres törlőkendővel tüntesd el a maradék szennyeződést. Sok szerencsét! PCF

A kereskedelemben kapható tisztítószerek

Megkeveredtél? Itt a jelenleg kapható tisztítószerekből állítottunk össze egy válogatást.

- CD-lencse tisztító készlet
- CD-ROM tisztító készlet
- Törlőkendő antisztatikus szűrővel ellátott monitorokhoz
- Tisztítókészlet tintasugaras nyomtatókhoz
- Tisztítókészlet lézernyomtatókhoz és faxhoz
- Impregnált tisztítólapok lézernyomtatókhoz és faxhoz
- Sűrített ("hegyi") levegő
- Szkennertisztító készlet
- Impregnált törlőkendők a kiömlött lézernyomtatók festékporának eltávolításához

Portörlés az interneten

Jól gondoltad, a hálón is rengeteg PC-tisztítással foglalkozó oldalt találsz. Ellenőrizd le ezeket...



Dust Delete

www.dust-delete.com

Mikor vegyél a monitorodhoz egy drága szálmentes tollsöprűt helyes kis műanyag nyéllel? Ha azt akarod, hogy a haverjaid kiröhögjenek.



Computer Cleanup

www.computercleanup.com

"Mindenki számára hozzáférhető" – hirdetik magukat. Az Ultimate Solution felold mindenfajta piszkot, koszt, és csodák csodájára az üveget valamint a műanyagot nem károsítja. Tanulmányozd a termék leírását, meg a használati utasítást, és az életed gyökeresen megváltozik.



Computer Bath

www.computerbath.com

Az első csalódás után (a cég székhelye nem Budapest, a világváros, ami a *PCF* szerkesztőségének oly kényelmes lett volna, hanem Kalifornia) rögtön jött a második: a termék valójában fürdő (bath) helyett inkább szappan. Kétségtelen, hogy a feladatát tökéletesen ellátja, de a számítógépek tényleg ennyire koszosak lennének?

Master AutoSketch 5

A múlt hónapban megismerkedtünk az AutoSketch 5 legfontosabb tulajdonságaival. Ez alkalommal rajzmágusunk, egyben mesterszakácsunk nagy levegőt vesz és megmutatja, hogyan merülhetünk mélyebbre, és hogyan fedezzük fel az adatbázis és hyperlinkek világát a programban.

Kellékek

Az *AutoSketch 5* a *PC Format* múlt havi CD-mellékletéről.

• Part 1
• Part 2

A MINT AZT A MÚLT HÓNAPBAN futólag említettük, az AutoSketch lehetőséget ad, hogy kiegészítő adatokat rendeljünk a rajzok mellé, ezáltal vizuálisan juthatunk információhoz. Egy terv segítségével átrendezhetjük az irodánkat anélkül, hogy asztalokat kellene tologatnunk vagy számítógépet kellene cipelnünk. A terven feltüntethetjük az ajtókat és ablakokat is, hogy jobban átlássuk a rendelkezésre álló helyet. Miután az asztal és az egyéb berendezések a helyükre kerültek, olyan adatokat rendelhetünk hozzájuk, mint például az asztalnál ülő munkatárs neve, telefonszáma és egyéb adatai.

Készíthetünk leltárt is otthoni bútorainkról és ingóságainkról, felsorolva a biztosítási értéküket és egyéb dolgaikat. Ez az információ nem jelenik meg a képernyőn, de a tárgy része lesz. Ha a megfelelő eszközzel kattintunk a tárgyra, akkor az erre szolgáló ablakban megjelenik a hozzárendelt adat.

Akárcsak adatokat, internet címeket is rendelhetünk az egyes grafikai elemekhez. Csak kattintsunk az elemre a Hyperlink eszközzel és máris az Interneten járunk, például az adott bútort gyártó cég honlapján.

Használhatjuk az AutoSketch-et a helyi hálózaton vagy intraneten található gépek nyilvántartására. Egy ilyen adatbázis megadhatja a különböző gépek címét, a jelenlegi felhasználót, a jelszavukat és így tovább; vagy megadhatja a hardver konfigurációt és tartalmazhat hyperlinkeket a gépen futó szoftverek frissítéseihez.

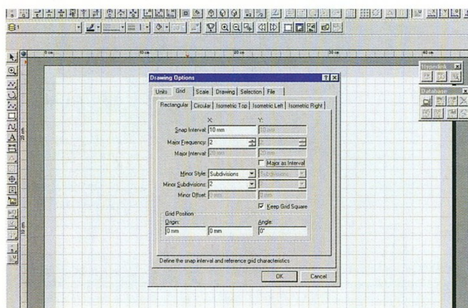
Vonzalmam tárgya

Az AutoSketch természetesen OLE kompatibilis, ami azt jelenti, hogy beilleszthetünk AutoSketch rajzokat más, szintén OLE kompatibilis programokba és frissíthetjük azokat az eredeti változtatásával. De beilleszthetünk például egy bitképet az AutoSketch-be valamilyen más programból. Ha a korábbi biztosítási példánál maradunk, ez lehet a kérdéses bútor/tárgy fotója.

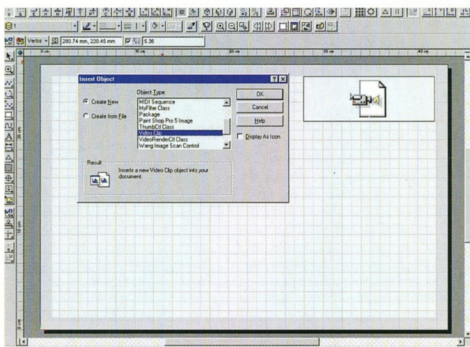
Az *AutoSketch* nyilvántarthatja a helyi hálózaton vagy intraneten található gépeket.

Az AutoSketch képes rétegek (layer) használatára, ezzel segít különböző szintekbe rendezni az ábrákat. Elhelyezhetjük például a rajzot az egyik rétegre, míg a méretek és a szöveg egy másikra kerülnek. Ezzel például megjeleníthetjük vagy eltüntethetjük a megjegyzéseket, egyszerűen csak be- vagy kikapcsolva a megfelelő réteget, míg a rajz közben látható és szerkeszthető marad.

Egy réteg lehet aktív (current), szerkeszthető (editable), háttér (background), vagy rejtett (masked). A háttér réteg látható, de nem szerkeszthető. Ez akkor nagyon hasznos, ha egy tárgy kü-

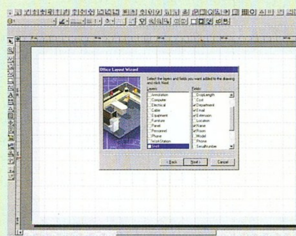


A Grid Option a Tools > Drawing Options **pont alatt található. Ebben a párbeszédablakban beállíthatod az alapháló méretét és az origó helyét.**

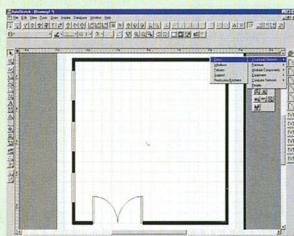


Az Insert Object **segítségével más programokból származó fájlokat helyezhetsz el az *AutoSketch* rajzban. Ez a fájl egy ikonként jelenik meg, aminek tartalmát kétszer kattintva kapjuk meg.**

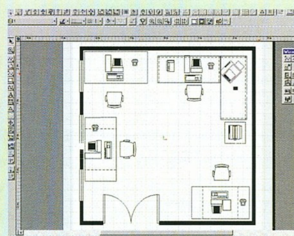
Hogyan tervezz irodát?



(1) Hozz létre egy új dokumentumot és válaszd ki a varázsló listájából az Office plan **pontot. Állítsd a szoba méretét 500x500 cm-re, azután kattintgass a** Next**-re, amíg a** Layers and Fields **ponthoz nem érsz. Kapcsold ki a rétegeket és az adatmezőket, kivéve a** Department**, az** Email**, az** Extension**, a** Name **és a** Room **mezőket. Állítsd a gridet 10 cm-re és kattints a** Finish**-re.**



(2) A program automatikusan létrehozza a szoba falait – neked már csak az ajtót és az ablakokat kell a helyükre tenned. Ahelyett, hogy berajzolnád, beillesztheted őket a szimbólumkönyvtárból. Kattints a Symbols **eszköztár tetején látható ikonra és válaszd a** Structural Elements > Doors/windows **pontot. Kapcsold be az alapháló vonzását (grid snap) és kattints kétszer a falra, ott ahol el akarod helyezni a szimbólumot.**



(3) A pontosság érdekében először mérd le az irodában található bútorokat és nagyobb tárgyakat. Ezután helyezd el a terven az asztalokat, székeket, számítógépeket, telefonokat és minden egyéb tárgyat, ami a szobában lesz. Ezeket lehet, hogy a beillesztés után át kell helyezni vagy el kell forgatni. Ehhez először válaszd ki a szimbólumot, majd a fogópontjainál fogva mozgathatod, illetve forgathatod.

Tippek és trükkök

Ha már elkezdted használni az AutoSketch programot, az alábbi tippek és gyorsbillentyűk segíthetnek, hogy még gyorsabban és még egyszerűbben érd el a célod.

• Átalakíthatod az elemeket egymásba, ha jobb gombbal kattintasz egy kiválasztott elemre és a megjelenő listában a **Convert** pontot választod.

• A **[Del]** billentyűvel törölhetjük az utolsó csúcsot, és nem szakad meg a görbe vagy törtvonal rajzolása.

• A fő rajzoló ablakot feloszthatod több nézetre, ha a görgetősávok végében található kis gombokat arrébb húzod.

• A **[Ctrl]+[Enter]** lenyomásával megadhatod a szögeket az egér és a státuszsor segítségével.

• A **[Ctrl]** lenyomásával válthatsz a **Marquee** és a **Normal** kiválasztási mód között.

• Az **Expression Calculator** segítségével bármit kiszámíthatsz – csak írj egy egyenlőséget és kattints az **Evaluate** gombra.

• A billentyűzetről is adhatsz meg koordinátákat, az **A** (abszolút) vagy az **R** (relatív) leütésével.

• Sietsz valahová? A fiatalok mindig rohannak! Az egész rajzot megnézheted a **View > Extent** paranccsal.

• Több sort is bevihetsz egy szövegmezőbe, ha az **Editor**-ra kattintasz a **Text Entry** párbeszédablakban.

• A **[Shift]+[F5]** lenyomásával forgathatod az elemeket előre meghatározott mértékben.

• A rajz egy részletét kinyomtathatod, ha kijelölöd a területet és a **Marquee View** pontot választod nyomtatásnál, mint nyomtatandó területet.

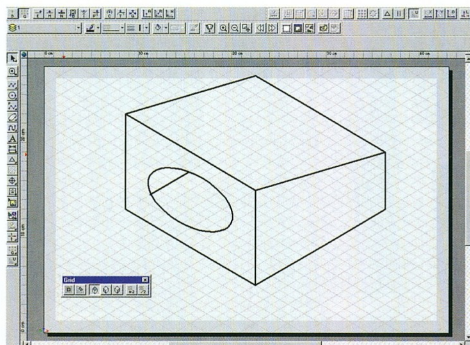
lönböző nézeteit akarjuk lerajzolni. Az alaprajzot átválthatjuk háttér rétegnek, és a méreteket közvetlenül a rajzról vehetjük, ahelyett, hogy egyesével le kellene mérnünk.

Ha kész a rajz, ki is kell nyomtatni. Az AutoSketch-ben különböző méretarányokkal dolgozhatunk, így már a rajzolás kezdetén meg kellett adjuk a papír méretét és a méretarányt. De mi van, ha más méretarányban akarunk dolgozni? Ha nagy tervrajzot akarsz, de csak egy A4-es nyomtatód van, az AutoSketch képes kinyomtatni a rajz szeleteit több lapra. Minden lapon az ábra egy részlete látszik, beszámozva, hogy megkönnyítse az összeillesztést. Mi lehet ennél egyszerűbb? *PCF*

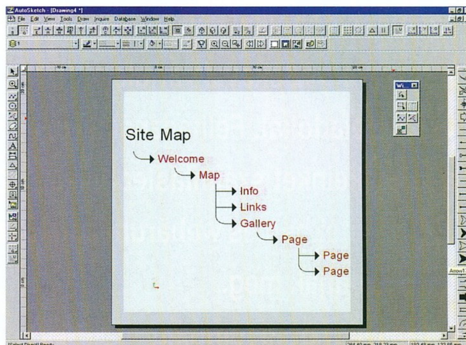
További információ

Ha többet akarsz megtudni, az alábbi weboldalak és hírcsoportok segíthetnek; még a legnagyobb információéhséget is képesek csillapítani.

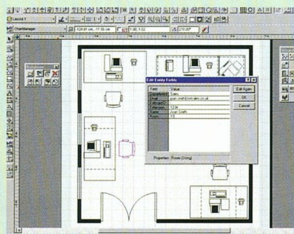
www.Autodesk.com
www.zinezone.com/zines/digital/software/cadcam/index.html
www.soton.ac.uk/~rjd/cad/asket.htm
alt.cad
Autodesk.AutoSketch.general
Autodesk.AutoSketch



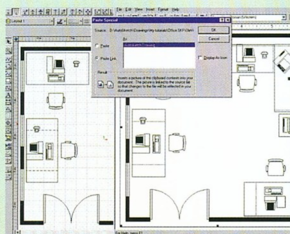
A izometrikus nézet viszonylag könnyűvé teszi a térbeli rajzok készítését. Elsőre kicsit szokatlan, de kis gyakorlás után már készíthetsz rejtett vonalakat tartalmazó ábrákat is.



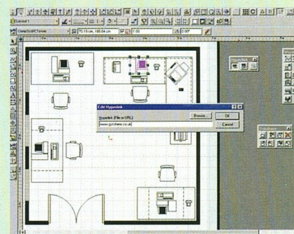
A Diagram **varázsló lehetővé teszi, hogy feltérképezd weboldalaidat. A struktúrát megadhatjuk a varázslóban, a szöveget pedig később még szerkeszthetjük.**



4 **Jobb gombbal kattints az egyik eszköztárra, majd válaszd a** Toolbars... **pontot a listából. Keresd meg a listában a** Databases-t **és kapcsold be. Válassz ki egy széket és kattints rá az** Edit Database **eszközzel. Most felviheted az ott ülő ember adatait – a különböző adatmezőket a dokumentum létrehozásakor adtuk meg. Az** Edit Again-re **kattintva becsukhatod ezt az ablakot, hogy egy másik székhez is rendelhess adatokat.**



5 **Az** *AutoSketch* **dokumentumot beágyazhatjuk más programokba, amelyek képesek az OLE kezelésére. Válaszd ki a teljes rajzot, add ki a** Copy **parancsot, majd indítsd el a** *WordPad* **programot. A** Paste Special **paranccsal ágyazhatod be ide a rajzot, akár ikonként (ezt javasoljuk) vagy bitképként. A beágyazott kép automatikusan változik, ahogy változtatod az eredeti** *AutoSketch* **rajzot.**



6 **Készíthetsz hyperlinkeket is. Jobb gombbal bármelyik eszköztárra kattintva válaszd a** Toolbar Options-t, **és kapcsold be a** Hyperlink Toolbar-t. **Válassz ki egy elemet és kattints az** Edit Hyperlink **eszközre. Add meg az URL-t és kattints az** OK-ra. **Amint az egér elhalad a rajz fölött, a kurzor átvált mutató ujjra a hyperlinknél. Ha rákattintasz, elvisz a megadott címre.**

Zenélj úgy, mint egy profi

Ahhoz, hogy a zenédnek profi hangzása legyen, meg kell tanulnod az effektek használatát. Ha akarod, most elsuttogjuk az utolsó simítások titkát.

•1. rész
•2. rész

A MÚLT HÓNAPBAN MEGMUTATTUK, hogyan rakhatunk össze egy komplett dalt a Magix music studio használatával. Remélhetőleg mostanára legalább egy számot elkészítettél, amit lelkesen mutogatsz a barátoknak és rokonoknak, de legalább a kutyádnak, és ők nem gúnyolódnak, nem alszanak el a legjobb részek alatt, amelyek tökéletesítésével napjaid legjavát töltötted. De komolyan, a jó hangfelvételek készítése legtöbbünknek nem veleszületett képessége. A siker nagyrészt a kísérletezésen és a hibák felismerésén múlik. Minél többet gyakorolsz, annál jobbak lesznek a szerzeményeid. Ebben a hónapban az effektekre fordítjuk figyelmünket. Egy magyarázattal ellátott felsorolás formájában a múlt hónapban már megismerkedhettünk az alapokkal.

Most megmutatjuk, hogyan hasznosíthatod ezeket, hogy még profibbá tehesd a dalaid hangzását.

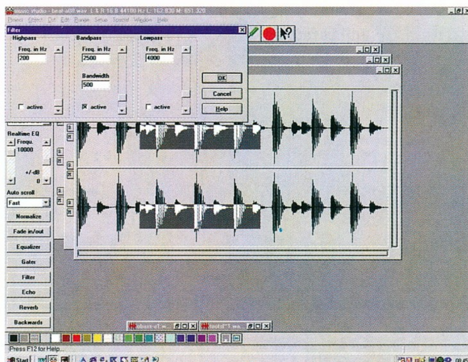
Manapság az effektek elég olcsón beszerezhetők és sok formában léteznek. A profi hangstúdiók egész effektarzenállal rendelkeznek, mindegyiket hangzáskarakterisztikájának egyedi minősége miatt választják. Egyes effektdobozok csak egy típushoz tartozó hangeffektet tartalmaznak. Például az Alesis Quadraverb csupán visszhangot. Mára azonban az effektegységek számos effektet összekombinálnak egy dobozba. Ám néhány hangmérnök még mindig az egyeffektes cuccokra esküszik a hangminőség miatt. Ezek az egységek gyakran súlyos százezrekbe kerülnek, így szerencsénk van, hiszen a music studio-hoz hasonló PC-s szoftverek tűrhető beépített effektekkel szolgálnak.

A jó hangfelvételek készítése legtöbbünknek nem veleszületett képessége.

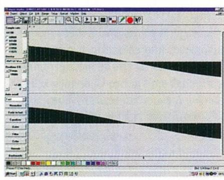
Szárazság

A profi zenészek a dalokat gyakran hangszerenként külön-külön sávra rögzítik. Általában a hangmérnökök és a producerek az effekteket csak külön-külön hangsávonként használják. A visszhang (reverb) a leggyakoribb és talán a legtermészetesebb effekt. A visszhang mindennapi alkalmazása az éneken érhető tetten. A legtöbb énektémát szárazon rögzítik, egy kicsi, speciális szobában, amelynek nincsenek hangot visszaverő felületei. Mindenütt szőnyeggel borítják, hogy elkerüljék a hangok természetes visszaverődését. Ha az éneket egy sok visszaverő felülettel rendelkező, nagy helyiségben rögzítik, és ezért nagyon visszhangos lesz, később nem illeszkedik bele a többi hangsáv mellé a keverés során. Ezért az éneket szárazon rögzítik és a visszhangot utána adják hozzá, amivel az éneket a többi hangszer fölé helyezik el. Valójában a legtöbb hangsáv megkíván magának némi visszhangot. Ez alól kivétel a basszus, hiszen a mély hangok, nem verődnek úgy vissza a való világban sem.

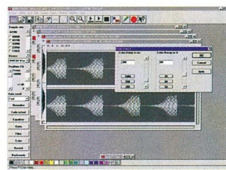
Ahhoz, hogy a számaid kitűnjenek a sokaságból, tudnod kell ezekről a dolgokról, és fejlesztened kell technikádat és képességeidet. Ha már túl vagy ezen a részen, próbálj ki rengeteg ötletet és elképzelést az effektekkel kapcsolatban. A legfontosabb jó tanács azonban az, hogy ne használj túl sokat belőlük! Ha meghallgatod a legnépszerűbb slágereket, észreveheted, hogy az effekteket arra használják, hogy a hangszerek megszólalását a lehető legéletszerűbbé tegyék. Ezt tartsd mindig szem előtt. Kivétel, ha Te is Pink Floyd rajongó vagy... *PCF*



A paraméterezhető effektek először egy kicsit zavarosnak tűnhetnek. Próbálj ki sokféle beállítást, hogy mindegyikkel megismerkedj.



A pontos szerkesztés miatt nyugodtan nagyítsd ki az egyes részeket. Így sokkal könnyebb lesz a részletek pontos kijelölése.



Az "echo" nagyszerű effekt lehet, de ne használj túl sokat belőle, különben amatőr lesz a megszólalásod.

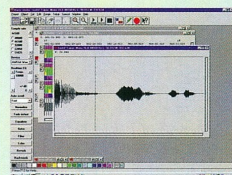
Kellékek

A fentiek elsajátításához szükséged lesz a Magix *music studio* programjára. Szükséges továbbá néhány hangminta. Minő szerencse, hogy az e havi mellékletre feltettünk számos újabb, gyönyörű darabot. Az effektek könnyebb használata miatt előnyös lehet, ha már megismerkedtél a legutóbb közölt *music studio* leckével.

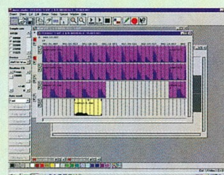
Mi jön ezután?

Miután befejezted mesterművedet, mentsd el .VIP (Virtual Project) formátumban. A *WinZip* programmal összetömörítheted, és az interneten megoszthatod a többi *music studio* programot használó zenebarátaddal. Mi is szeretnénk megtudni, milyen alkotói magasságokat ostromolsz: betörsz a sztárok világába, vagy már elűzted minden ismerősöd? Küldd el alkotásod a következő címre: **PC Format Kiadói Kft., 1306 Bp. 35, Pf.: 141.**

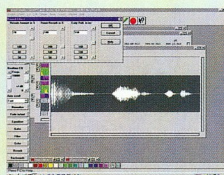
Hatékony hanghatások



① A *music studio* elindítása után nyiss meg egy korábban rögzített dalt. Mi a múlt havi mellékleten lévő mintát használjuk. Ha nincs ilyened, kövesd az elmúlt szám utasításait, amíg nem sikerül összehozni valamit.



② Bár a fő ablakban láthatsz minden egyes hangsávot külön-külön, onnan nem láthatod el őket effekttel. A kívánt objektum ablakát a *music studio* megjelenítő felületének alján kell visszaállítani.



③ Az objektum ablakban látható a hanghullámok formátuma. Válaszd ki azt a részt, amit módosítani szeretnél. Ezt kijelölheted az egérrel, vagy az egészet az [A] billentyűvel. Most nyomd meg a kívánt effekt gombját, és ha lehetséges paraméterezd be.

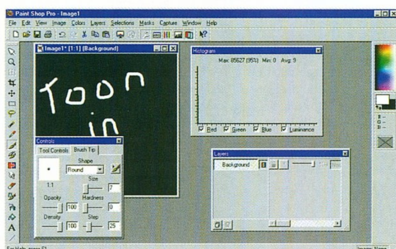


④ Mostanra láthatóvá válik az objektum ablakban az effekt hatása a hanghullámokra. Ezt meg is hallgathatod. Ismételd ezeket a lépéseket, használj különböző effekteket, amíg a dal az ízlésednek megfelelően nem szól.



Csinálj magadnak képregényt!

A múltkor elkészítetted a képregények gyöngyét, a mestermunkát, de a rideg világ nem ismeri el a művészeted, ha csak te látod. Házi művészünk megmutatja, hogyan tárd műved a széles közönség elé.



Tedd be a meghajtóba az e havi CD-mellékletet és próbáld ki a *Paint Shop Pro 6*-ot. Ez a vadiúj program lehetővé teszi, hogy megvalósítsd a képzeleted képeit.

• 1. rész
• 2. rész
• 3. rész
• 4. rész

Eddig a clip-artokkal, kivágással, ragasztással, effektekkel és filterekkel foglalkoztunk. Mi jöhet még egy képregény életében? A hagyományos képeknél két lehetőségünk volt: dia vagy papírkép. A digitális képekkel viszont sokkal több mindent csinálhatunk: betehetjük egy multimédia prezentációba, rányomtathatjuk a pólónkra, beilleszthetjük a kiadványunkba, elküldhetjük e-mailen a barátainknak, kinyomtathatjuk fotó minőségben vagy a számítógépen rendezhetünk belőlük diavetítést. Ha pedig igazán felvágós vagy, felvághatod a képeidet a webre.

Ha igazán felvágós vagy, felvághatod a képeidet a webre.

Papírmunka

Az igazi kiadványszerkesztésben és nyomdai előkészítésben a képeket szigorú szabályok szerint kell elkészíteni. A nyomdai munkákhoz a nagyfelbontású képeket színbontani kell, azaz ciánkék (Cyan), bíbor (Magenta), sárga (Yellow) és fekete (Black) színösszetevőkre (CMYK) kell átalakítani. Ezeket aztán a nyomda raszterpontokként nyomja ki. Ha csak a képernyőre szánjuk a munkánkat, akkor elegendő a 72 dpi-s képernyőfelbontás és az RGB színek. Ez a mód egyébként kevésbé számításigényes, így nem terheli le a géped, több erőforrása marad a szerkesztésre. Csak akkor használj nagyobb felbontású képeket, ha ki is akarod nyomtatni, és megfelelő mennyiségű memória van a gépedben. A nyomtatók minden felbontású képet ki tudnak nyomtatni, ezért egyáltalán nem kell, hogy a kép felbontása egyezzen a nyomtatóéval.

Ha színes nyomtatót akarsz venni, akkor sem kell még bankot robbantani, mivel az olcsóbbak is egész tűrhető minőséget, szinte már fotószerű nyomatot adnak. A 720 dpi körüli felbontások a legtöbb jó tintasugaras nyomtatónál megszokottnak számítanak; ezzel különleges papírra fotó minőséget is elérhetünk. Néhány modell különleges fotorealisztikus nyomtatásra is képes, de csak az erre kifejlesztett tintapatronnal, amit persze külön meg kell vásárolni. A nyomtató kézikönyvében biztosan részletesebb leírást találsz erről.

Villany-képregény

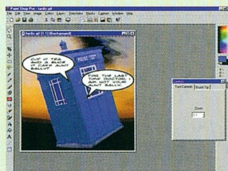
Végül is a digitális képek leginkább a képernyőn mutatnak jól. Az MGI által készített PhotoSuite 3 tartalmaz olyan lehetőséget, amivel a képeket albumba rendezheted vagy elektronikus diavetítést tarthatsz. A PhotoSuite-ban be is keretezheted a képeidet, de ha valami bonyolultabb kiadványra volna szükséged, akkor feltétlenül használj valamilyen kiadványszerkesztő szoftvert, mint a Microsoft Publisher vagy a PagePlus a Serif szoftverháztól. Ez utóbbi egy igen kedvező árú szoftvercsomag, amely rengeteg különféle szűrőt tartalmaz a különféle képformátumok behozatalára.

Ha akarod, elkészítheted a saját internetes galériádat is – minden oldalon egy kép és mindet te csináltad! Ehhez még modem sem kell, csak ha a kész galériát fel is

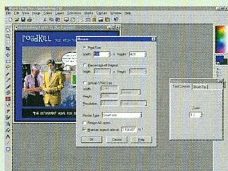
Kellékek

Egy PC, aminek a képernyője legalább 256 színt képes megjeleníteni
A *Paint Shop Pro 5* vagy *6*, (a *6*-os kipróbálható verziója a CD-mellékleten van)
Netscape Communicator 4.7 (ez is megtalálható a CD-mellékleten)
Egy digitális fényképezőgép, szkenner, modem vagy clip-art gyűjtemény

Webre beállva



① **Az egész sorozat alatt nagyobb képekkel dolgoztunk, mint az átlagos monitor felbontás. Az internethasználók többsége a monitorát 600x800-as felbontásra állítja. Ezért csökkentsd le a kép szélességét kb. 500 pixelre.**



② **A *Paint Shop Pro 5*-ben add ki a** Resize **parancsot az** Image **menüben és ellenőrizd, hogy a** Maintain Aspect Ratio **be legyen kapcsolva, mielőtt új számot írsz be a** Width **(szélesség) mezőbe. Méretezd át a képet, mielőtt optimalizálnád, hogy ne veszíts fölöslegesen információt.**

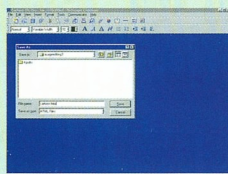


③ **A fotókhoz általában JPEG formátumot érdemes választani. Az optimalizálást a rétegek összeolvasztásával kezdjük (**Layer Palette**, egér jobbgomb,** Merge, Merge All**). Aztán a** Save As **parancs kiadása után a** JPEG-JFIF Compliant **opciót válasszuk a legördülő menüből.**

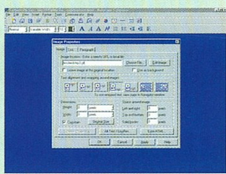


④ **Kattints az** Options**-re. A képünk körül egy nagyobb, egyszínű terület van, ezért óvatosan kell bánnunk a tömörítéssel. Ha nem így tennénk, elég csúf eredményt kapnánk. És itt, a *PCF*-nél mi nem szeretjük a csúf dolgokat.**

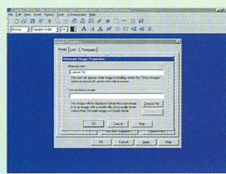
Webre fel! Ha van hozzá képed!



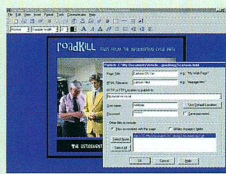
① Az *Internet Explorer* vagy a *Netscape Composer* segítségével tehetsz fel képeket. A Save As paranccsal mentsd el a HTML oldalt ugyanabba a mappába, amiben a kép is található.



② Kattints az Insert Image-re és írd be a kép nevét, amit a Webre beállva részben optimalizáltunk a webre.



③ Kattints az Alt Text/Low Res gombra és írj valamilyen megjegyzést a képhez az Alt Text mezőbe. Kattints az Apply-ra, majd az OK-ra. Jól haladunk, az utolsó megpróbáltatás előtt fújjuk ki magunkat egy kicsit.



④ Kattints a Publish-ra, ezzel feltöltheted a képet a saját weboldaladra. Meg kell adnod az FTP szervert, az azonosítód és a jelszavad, amit az internet-szolgáltatód adott. Na, most már az egész világ láthatja a műved.









Igen, ez a Rod Staffish-féle Back-Byting (a világ legviccesebb PC-s témákon alapuló képregénysorozata).

akarod tölteni, hogy az egész világ a csodájára járjon. Persze a webgalériát tarthatod a saját merevlemezeden is, hogy a barátaid megnézhessék.

Ehhez kezdetnek használj valami könnyen kezelhető honlapszerkesztőt, mint például a Microsoft FrontPage vagy a Netscape Composer. Ezeket megtalálod az Internet Explorer, illetve ingyen a Netscape Navigator mellett.

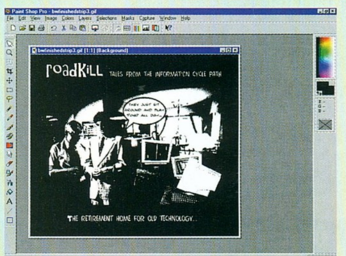
A képeket a weben használatos két formátum egyikében kell elmentened, hogy felhasználhasd – ez némi munkával jár. A GIF fájlok, az interneten leginkább elterjedt formátumú képek legfeljebb 256 színt tartalmazhatnak, ami azt jelenti, hogy jelentősen csökkenteni kell a digitális fotók színmélységét. Erre megoldást nyújt, ha inkább JPEG (vagy .JPG) formátumban mented el a képet, amiben 16 vagy 24 bites képeket tárolhatunk. A JPEG formátum olyan erős tömörítési eljárást használ a minél kisebb fájlméret elérése, aminek a következményei nem beláthatók. Néha a JPEG-tömörített képek még rosszabbul néznek ki, mint a GIF. Érdemes mindkettőt kipróbálni, és amelyik jobb, azt használni. *PCF*

Hogyan tovább?

Azt hiszed, kinevetünk? Hát, lehet, főleg ha elküldöd az általad készített képregényeket **pcformat@cmk.hu** vagy a **PC Format Szerkesztőség, Computer Média Kiadói Kft., 1306 Bp. 35, Pf.: 141.** címre.

Idilli ideák az internethez

1. Ne vásárolj egy halom drága fényképalbumot. A *FrontPage Express*-ben vagy a *Netscape Composer*-ben készített oldalak éppen olyan jól megtekinthetők a saját géped merevlemezéről vagy egy floppyról, mint a webről. Csak arra vigyázz, hogy az oldalakat ugyanabba a mappába tedd, mint a képeket és pontosan kövesd a Webre fel! leírás lépéseit.



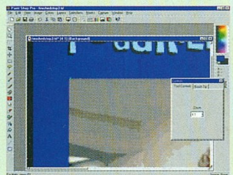
Az eredeti kép kb. 100k volt, ami bizony sokáig töltődne egy átlag modemen. Ez a kis felbontású változat egy pillanat alatt lenn van.

2. Ne tedd az összes képet egyetlen weboldalra, mert megőszül, aki le akarja tölteni. Készíts egy tartalomjegyzéket, ahol kis bélyegképekkel ki lehet választani azt a képet, amelyikre kíváncsi az ember.

3. Használd a megfelelő képformátumot a feladatra. Ne indulj ki abból a feltételezésből, hogy a GIF adja a kisebb fájlt; ez nem mindig igaz. Abban se higgy vakon, hogy a JPEG jobb minőséget ad – leginkább a „megpróbálom, majd kiderül" módszer a célravezető.

4. Az e-mailre ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a weboldalra. A haverjaid nem fognak örülni, ha küldesz nekik egy 2Mb-os BMP fájlt, ami JPG-ben 200k lenne.

5. A *Netscape Composer*-ben a **Low Res** beállítással megadhatsz egy másik, kisebb felbontású képet az eredeti mellett. A *Paint Shop Pro 5*-ben csökkentsd le a színek számát kettőre. Az eredmény egy fekete-fehér, néhány kilobájtos kép lesz. Ez a kép pillanatok alatt letöltődik és megjelenik, amíg a nagyobb színes kép is megérkezik.



⑤ Állítsd a csúszkát 10 és 20 közé. Minél több a részlet a fotón, annál erősebben tömörítheted. Válaszd a Progressive Encoding opciót; ez még egy kicsit csökkenti a fájlméretet.



⑥ Ebben az esetben a GIF a jobb formátum, a nagy egyszínű terület miatt. Az eredeti képet használva csökkentsd a színmélységét (color depth) 256 színre és ments el GIF-ként (version 89a, noninterlaced). Kész! Jöhet az ünneplés, virágokat az öltözőbe!

Meghajtók és meghajtottak

Eleged van abból, hogy a Windows őskövületként tünteti fel a grafikus kártyádat? Antropológus és amatőr régész munkatársunk bemutatja, hogyan hozd újra formába az operációs rendszert.

AKÁR ÉSZREVETTED, AKÁR NEM, legalább egyszer már biztosan lecserélted a géped meghajtóprogramjait, különösen, ha játszani is szoktál. A DirectX például pontosan ezt teszi: főleg a hang- és videokártyád drivereit igyekszik felfrissíteni, és olyan nagyon nem is avat be abba, hogy ezt fogja tenni. És mi van a többi alkatrésszel, például a TV-tunerrel, amit néhány éve vettél, vagy a tavaly Karácsonyra kapott 3dfx-szel? Hát valószínűleg az, hogy az elmúlt hónapokban új meghajtóprogramokat készítettek hozzájuk, vagyis hogy az adott részegység nem teljes kihasználtsággal dolgozik.

És miért fontos ez? Akkor működött, most is működik, hol itt a hiba? A gond csak az, hogy az alkatrész már akkor sem volt teljesen új, amikor megvetted, hiszen a boltban is eltöltött valamennyi időt. A mellékelt CD-n lévő meghajtót pedig még régebben írták. Időközben a gyártó észrevett néhány programozási hibát, fejlesztett a technológián, új funkciókat építve az újabb modelljeibe, amelyek egy része a régi változattal is elérhető, de csak megfelelő szoftverrel.

És éppen ez a lényeg. Ha egy meghajtóprogramot frissítettek, azt bizonyára okkal tették. Gyakran pusztán annyi történik, hogy miután egy alkatrész megjelenik a piacon, a gyártók kompatibilitási gondokat fedeznek fel az alkatrész és X-kártya vagy Y-lemezmeghajtó között. Esetleg ráébrednek, hogy milyen jó lenne ezt az új szoftveres trükköt a régi terméknél is alkalmazni. Előfordulhat, hogy a kártyába épített funkciók egy részét nem használják, egyszerűen azért, mert a meghajtóprogram erre vonatkozó része nem készült el időben. Ezekről a rejtett tulajdonságokról pedig még a használati utasításban sem írnak.

Több és jobb

Könnyen elképzelhető, hogy javulni fog a szkennered felbontása, új képernyőbeállításokat kapsz a grafikus kártyádhoz, felgyorsul a 3D-gyorsítód vagy a hálózati kapcsolatod. A hangkártyád talán eddig nem hallott 3D-s effektekre is képes lesz, és lehet, hogy mostantól jól fog működni a sleep mode a képernyővédőddel. Számtalan előnyöd származhat egy

Mik azok a driverek?

A driverek (meghajtók, illesztőprogramok stb.) olyan kis alkalmazások, amelyek a hardver – printer, szkenner, hálózati kártya stb. – és a Windows között összeköttetést teremtenek. Ezek irányítják az adott részegység működését, és biztosítják az alkalmazások számára is, hogy kihasználják a perifériában rejlő lehetőségeket. Minden hardvernek van meghajtóprogramja, de nem mindegyik szorul rá a frissítésre.

Lelőhelyek

A legtöbb hardvergyártó weboldalt tart fenn, ahonnan letölthetők a szükséges meghajtóprogramok. Néhány site-on a feltett kérdésekre is válaszolnak, esetleg e-mailt küldenek, sőt van, ahol a többi felhasználóval is megvitathatjuk a gondjainkat. Néhány cím a kínálatból:

3Com
www.3com.com

3dfx
www.3dfx.com

Adaptec
www.adaptec.com

ADI
www.adiusa.com

ATI
www.atitech.ca

Canon
www.canon.co.uk
www.canon.com

Creative Labs
www.creativelabs.com
www.europe.soundblaster.com/techknow/welcome.asp

Dell
www.dell.co.uk
www.dell.com

Diamond
www.diamondmm.com

Ensoniq
www.ensoniq.com

Epson
www.epson.co.uk/support/download/index.htm

Hewlett-Packard
www.hp.com/cposupport/eschome.html

Matrox
www.matrox.com

Sony
www.ita.sel.sony.com/support/

Yamaha
www.yamaha.com/drivers.htm

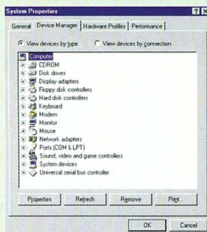


Ha minden kötél szakad, látogasd meg a Frank's World O'Windows nevű site-ot (www.worldowindows.com/ci.htm), a legnagyobb internetes driveroldalt.

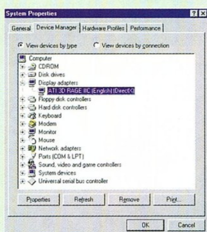
Kellékek

A PC-dhez kapott eredeti Windows CD-t jobb, ha a kezed ügyében tartod, ez szinte minden drivercseréhez kell. A frissítések ugyanis felhasználják a békén hagyott fájlokat is, ezekből azonban inkább az eredetit szeretik, hátha a gépen lévők valamiképpen megsérültek. Az internetkapcsolat szintén megkönnyíti az új driverek megkeresését, de ha nincs, az sem katasztrófa. Végül pedig készítsünk elő papírt és tollat, esetleg kapcsoljuk be a nyomtatónkat, hátha le kell jegyeznünk egy-két lényeges dolgot (jobb, mint később a DOS-promptból próbálkozni annak a bizonyos helpfájlnak a kinyitásával).

Olajcsere



① A meghajtók frissítéséhez be kell lépnünk, az Eszközkezelőbe. Ennek több módja is van: kattints jobbal a Sajátgépre, majd válaszd a Tulajdonságokat, de mehetsz "körbe" is (Start/Beállítások/Vezérlőpult/Rendszer). A legegyszerűbb talán az, ha megnyomod a Windows-billentyűt (feltéve, hogy a billentyűzeteden van ilyen) és a Breaket (a jobb felső sarokban). A Rendszer menüben ezután kattints az Eszközkezelő fülre.



② Az eléd táruló listán a keresett részegységet mindig a neki megfelelő kategória alatt találod (a monitor illesztőprogramját például a Képernyő menüben). A kis pluszjelre kattintva leled meg a keresett alkatrészt, és ha duplán klikkelsz a nevére vagy megnyomod a Tulajdonságok gombot, megtudhatod a részleteket is.



③ A még meglévő drivereden végezz egy utolsó ellenőrzést. Az Általános fülre kattintva megtudhatod, hogy a Windows szerint jól működik-e a kérdéses periféria, az Erőforrások pedig megmutatja, ütközik-e az eszköz valamelyik másik hardverrel. Mindkét helyen szembesülhetsz olyan hibákkal, amelyeket egy egyszerű frissítés nem tud megoldani. Végül nézd meg a jelenlegi driver verziószámát: kattints az Illesztőprogram fülre, és válaszd az Illesztőprogram fájl részleteit.

Net-telenül

Új driverekre internetkapcsolat nélkül is szert lehet tenni. A legtöbb gyártó elküldi a szükséges floppykat vagy CD-lemezt (de a szolgáltatásért többnyire pénzt kérnek). Mások ezt bizonyos időközönként rendszeresen megteszik, ha feliratkozol a listájukra, bár egyre ritkábban, mivel az internet nekik is olcsóbb és könnyebb megoldást jelent.

A perifériához adott dokumentációban biztosan van egy (többnyire külföldi) fax- vagy telefonszám, amit felhívhatsz. Ha másképp nem megy, írj a *PC Format*-nak, hátha mi tudunk segíteni.

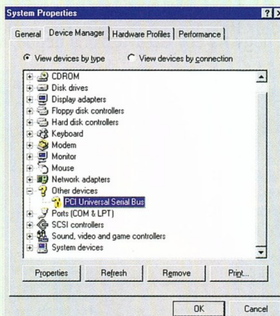
ilyen ingyenes drivercseréből, talán még olyanok is, amelyek miatt új kártyát akartál venni.

Ennek ellenére nem árt körültekintőnek lenni. Ha ellátogatsz a gyártó weboldalára, és felfedezed, hogy új meghajtóprogramot készített a kártyádhoz, ne kezdd el mindjárt letölteni. Először figyelmesen nézd meg, mit írnak róla. Néhány frissítés csak hibajavításra szolgál (ezek az ún. patchek), és többnyire megtudható róluk, mit akarnak kijavítani. Elképzelhető, hogy olyan dolgokat, amelyekre úgysincs szükséged. Más update-ek csak bizonyos régiók számára érdekesek, például kínai karaktereket is tartalmaznak, vagy egy spanyol nyelvű helpfájlt – ezekkel többnyire amúgy sem tudsz mit kezdeni. A harmadik csoportba a bétadriverek tartoznak: ez azt jelenti, hogy a gyártó még nem készült el teljesen az adott probléma megoldásával, ezért a gyakorlott felhasználókat arra "kérik", teszteljék a programot, és írják meg tapasztalataikat, mielőtt megjelenne a végleges változat. Nem árt tehát az óvatosság. Csak azt töltsük le, amire valóban szükségünk van, és ha nem értjük a magyarázatot, ne fogjunk bele a driver frissítésébe, különösen, ha egyébként minden jól működik.

Minél ismertebb az adott periféria gyártója, általában annál világosabban leírja, mire szolgálnak a letölthető frissítések, és hogy kinek van szüksége rájuk. A nevesebb gyártók oldalain részletes telepítési útmutatóval szolgálnak az adott meghajtóprogramról, bár a szükséges eljárás többnyire független a konkrét drivertől. Az alábbiakban összefoglaljuk a leglényegesebb lépéseket, hogy bátrabban vághass bele a meghajtóprogramok cseréjébe. *PCF*

És mi van a TV-tunerrel vagy a tavaly Karácsonyra kapott 3dfx-szel? Valószínű, hogy az adott részegység nem teljes kihasználtsággal dolgozik.

Mit szabad és mit nem?



Ha az Eszközkezelőben nem találod, amit keresel, még mindig lehet, hogy az Egyéb eszközökben bújt el.

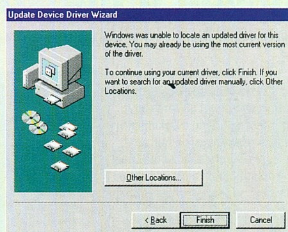
- Semmit ne telepíts addig, míg meg nem győződtél róla, hogy biztosan szükséged van rá. Rengeteg alkatrésznek van hasonló neve, de az is előfordulhat, hogy ugyanaz más gyártó neve alatt jön ki. Ellenőrizd, hogy a driver pontosan arra márkára és típusszámra íródott-e, ami neked kell, még akkor is, ha ehhez esetleg szét kell szedned a gépet.
- Soha ne kezdj bele a frissítésbe, ha közben más programot is futtatsz, ilyenkor ugyanis fennáll a veszély, hogy egyes rendszerfájlokat egyszerre akar használni az update és a program. A használatban lévő rendszerfájlok egyébként ilyen szempontból védelem alatt állnak, így a frissítés nem fog végbemenni, vagy ha igen, akkor csak részlegesen, ami később rengeteg baj forrása lehet.
- Nem találod a frissíteni kívánt perifériát? Ennek az lehet az oka, hogy a Windows részben már telepítette azt egy átmeneti driver segítségével. Menj az Eszközkezelőbe, és válaszd az Egyéb eszközöket. Itt mindjárt eltávolíthatod, hogy aztán a Windows indításkor újra felismerje az eszközt (ekkor kicserélheted a drivert), de választhatod a Tulajdonságokat is, és követheted az általunk lentebb megadott lépéseket.
- Ha a telepítés után újra kell indítanod a rendszert, sose késlekedj vele. Néhány driver csak azután tud közvetlenül beleszólni az operációs rendszer működésébe, hogy lefuttattuk a Windows DOS-startupjába bekerülő runonce parancsot (azaz reseteltünk). Ha újraindítás előtt még egy eszközt telepítesz, a runonce-ba kerülő információ kicserélődik, és az első eszközünk nem fog működni.
- Ha a rendszer tudatja velünk, hogy egy, a mostaninál régebbi fájlt akarunk telepíteni, mindig az eredeti fájlt őrizzük meg, és ne installáljuk az újat. A régebbi programot csak akkor telepítsük, ha egy elrontott update után eredeti állapotába akarjuk visszahozni a rendszert.
- Ha egy frissítés után újra kell bootolni, a rendszer viszont nem áll fel, várjuk meg, mi történik, és csak azután reseteljünk megint. A módszer néha beválik, néha nem, a lényeg, hogy a gép kapjon lehetőséget a fájlok elrendezésére. Használjuk a [ctrl]+[alt]+[del] kombinációt.
- Ha ez sem oldja meg a problémát, nézzük meg, van-e uninstallja a drivernek (ezt általában a Vezérlőpultban a Programok hozzáadásánál találjuk az eszköz vagy a gyártó neve alatt). Mielőtt az újratelepítéshez hozzáfognánk, érdemes először itt próbálkozni.
- Ne hidd, hogy a telepítés során következmények nélkül megúszhatod egy-egy fájl kihagyását. Igyekezz megkeresni mindegyiket.



④ Itt a használt fájlok nevét, készítőjét és verzióadatait olvashatod. Vesd össze a verziószámokat az installálni kívánt driver verziószámával, amit általában a readme fájlban közölnek. Ha mostani fájljaid frissebbeknek tűnnek, mint a telepítésre szánt driver, ne fogj hozzá az installáláshoz.



⑤ Nyomj OK-t, majd válaszd az Illesztőprogram frissítését, ezzel indítod el az Eszköz-illesztőprogram frissítése Varázslót. A feltett kérdésre gyakorlott felhasználóként is érdemesebb Igennel válaszolni, és a Windows-zal megkerestetni az új drivert. Ilyenkor érdemes előre betenni a frissítőprogramot tartalmazó floppyt vagy CD-t a megfelelő meghajtóba, hogy a Varázsló itt is keresni tudjon.

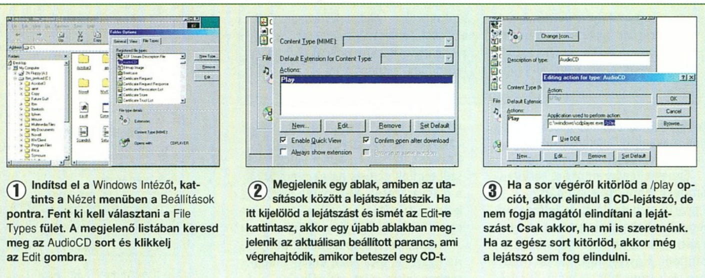


⑥ Elképzelhető, hogy segítség nélkül ez nem fog neki sikerülni, főleg, ha a fájlokat az internetről töltötted le, és a merevlemezen vannak. Ilyenkor az Egyéb helyeken kell körülnézni, és pontosan megadni, hol bujkál a driver. Ezek után már csak néhány OK-t kell nyomni, esetleg újraindítani a gépet, és kész.

A CD-k automatikus lejátszásának kikapcsolása

A Windows feltételezi, hogy ha egy CD-t teszel a gépbe, már azonnal meg is akarod hallgatni. Nos, tegyük egyértelművé.

Mint egy fontoskodó pincér, aki megfűszerezi helyettünk a kajánkat, a Windows is azt gondolja, hogy ő jobban tud mindent. Mindjárt találkozhatunk egy idegesítő példával, amikor egy CD-t helyezünk a gépünkbe. A Windows gyorsan beindítja a CD-lejátszót és már hallgathatjuk is a muzsikát, anélkül, hogy egyáltalán rábólintanánk a dologra. Ez gyorsan idegesítővé válik, de szerencsére van egy alattomos módszer arra, hogy kikapcsoljuk. Ki lehet kapcsolni a CD-lejátszó elindítását, vagy csak azt, hogy lejátssza a lemezt, de a program elinduljon.



① **Indítsd el a** Windows Intézőt, **kattints a** Nézet **menüben a** Beállítások **pontra. Fent ki kell választani a** File Types **fület. A megjelenő listában keresd meg az** AudioCD **sort és klikkelj az** Edit **gombra.**

② **Megjelenik egy ablak, amiben az utasítások között a lejátszás látszik. Ha itt kijelölöd a lejátszást és ismét az** Edit**-re kattintasz, akkor egy újabb ablakban megjelenik az aktuálisan beállított parancs, ami végrehajtódik, amikor beteszel egy CD-t.**

③ **Ha a sor végéről kitörlöd a** /play **opciót, akkor elindul a CD-lejátszó, de nem fogja magától elindítani a lejátszást. Csak akkor, ha mi is szeretnénk. Ha az egész sort kitörlöd, akkor még a lejátszó sem fog elindulni.**

A vezérlőpult gyorsabb megnyitása

Ha már úgyis mindennap használod, akkor miért nem teszed valami könnyen elérhető helyre, ahelyett, hogy eldugva hagynád?

Bárki, aki megrögzötten igyekszik a képernyőkímélőjét megváltoztatni, a háttérképet átállítani vagy az asztal egyéb tulajdonságait megváltoztatni, rendszeresen használja a vezérlőpultot. Kétségtelenül sokan éreztük már, hogy eme beállítások, csengettyűk és egyebek játszótere feleslegesen van egy menüpont mögé eldugva. Hála egy egyszerű kis Windows hackelésnek, egyenesen a Start menü tetejére helyezhetjük!



① **Nyisd meg az asztalon lévő** Sajátgép **ikont. Keresd meg a** Windows /Start menü **mappát, nyisd meg, majd csinálj benne egy új mappát a** File-Új-Mappa **parancs segítségével.**

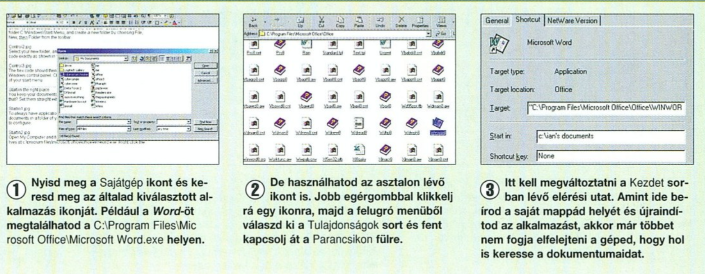
② **Válaszd ki a létrehozott új mappát, majd az F2 megnyomásával nevezd át pontosan a következőre:** Control Panel.{21EC2020-3AEA-1069-A2DD-08002B30309D}. **Vigyázz, hogy pontosan ezt írd be!**

③ **A hexadecimális kód eltűnik, amint a dolog csodával határos módon valóban átváltozik a** Vezérlőpulttá. **Ezután a** Start menü **tetején megtalálhatod bármikor. (Meg kell jegyeznünk, hogy magyar Windows alatt a dolog nem sikerült.)**

Indulás a megfelelő helyről

Te a dokumentumaidat a C:\Stuff könyvtárban tartod, de az alkalmazások mégsem hajlandók ezt megérteni. Ezzel az egyszerű trükkel megtaníthatod nekik a dolgot.

Eléggé frusztráló érzés, hogy az olyan alkalmazások, mint a Word vagy a PaintShop Pro mindig a Dokumentumok könyvtárban keresik a fájljaidat, holott Te abszolút máshol tárolod őket. Néhány dolgot be kell állítanod ahhoz, hogy megértesd velük, melyik mappában is keressék a doksijaidat.



① **Nyisd meg a** Sajátgép **ikont és keresd meg az általad kiválasztott alkalmazás ikonját. Például a** *Word*-öt **megtalálhatod a** C:\Program Files\Microsoft Office\Microsoft Word.exe **helyen.**

② **De használhatod az asztalon lévő ikont is. Jobb egérgombbal klikkelj rá egy ikonra, majd a felugró menüből válaszd ki a** Tulajdonságok **sort és fent kapcsolj át a** Parancsikon **fülre.**

③ **Itt kell megváltoztatni a** Kezdet **sorban lévő elérési utat. Amint ide beírod a saját mappád helyét és újraindítod az alkalmazást, akkor már többet nem fogja elfelejteni a géped, hogy hol is keresse a dokumentumaidat.**

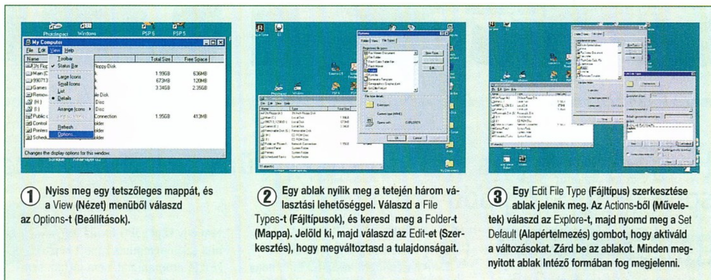
Fedezd fel a Windowst!

Miért nyitogatnál egy sor ablakot csak azért, mert valamire kíváncsi vagy?

Megtudhatod, hogyan állítsd át a Windows alapbeállítását, hogy megjelenjen az Intéző (Explorer) nézet.

Általában egy kettős kattintás bármelyik folderikonra mindössze azt eredményezi, hogy egy nem túl informatív alkönyvtár jelenik meg benne. Ez elegendő lehet, ha csak egy vagy két szint között akarsz navigálni, vagy csak azt akarod megtudni, hogy valami hol található. A további próbálkozások azt eredményezik, hogy a képernyő tele lesz megnyitott mappákkal és ablakokkal, de fogalmad sem lesz arról, hogy hol jársz és mit keresel.

Ezzel a beállítással rákényszerítheted a Windowst arra, hogy nyisson meg egy Intéző képernyőt, bárhol is próbálsz megtudni valamit a rendszeredről. Közli veled a mappád teljes listáját, valamint a kiválasztott fájl vagy mappa összes tulajdonságát. Nagyon hasznos.



① Nyiss meg egy tetszőleges mappát, és a View (Nézet) menüből válaszd az Options-t (Beállítások).

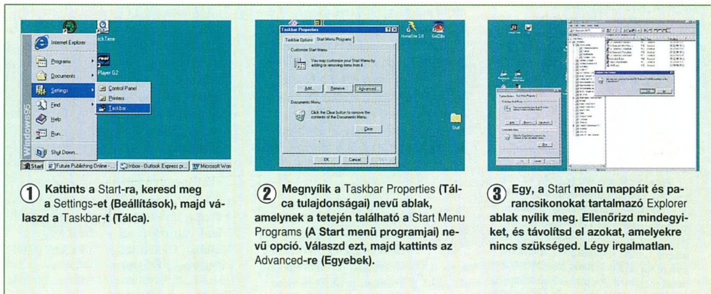
② Egy ablak nyílik meg a tetején három választási lehetőséggel. Válaszd a File Types-t (Fájltípusok), és keresd meg a Folder-t (Mappa). Jelöld ki, majd válaszd az Edit-et (Szerkesztés), hogy megváltoztasd a tulajdonságait.

③ Egy Edit File Type (Fájltípus) szerkesztése ablak jelenik meg. Az Actions-ből (Műveletek) válaszd az Explore-t, majd nyomd meg a Set Default (Alapértelmezés) gombot, hogy aktiváld a változásokat. Zárd be az ablakot. Minden megnyitott ablak Intéző formában fog megjelenni.

A Start menü testreszabása

Nincs mindenre szükséged, amit a Start menü tartalmaz. Irtsd ki a felesleges tételeket.

A legtöbb alkalmazás úgy véli, eredendő joga van arra, hogy a telepítéskor bekerülhessen a Start menübe, sőt képernyőikont is létrehozhasson. Általában ez teljesen felesleges, és csak arra jó, hogy áttekinthetetlenné tegye a képernyőt. A legtöbb, ritkán használt, vagy szükség esetén automatikusan induló program számára nem szükséges, hogy közvetlenül a Start menüből legyen hozzáférhető. Az olyan programokat, mint pl. a Real Player, az Acrobat Reader, vagy a vírusirtó programokat a legritkább esetben kell kézzel indítani. Ezeket könnyedén el lehet innen tüntetni anélkül, hogy a programok futtatását ez befolyásolná. Megjegyzés: valószínűleg a legjobb megoldás, ha a Start Up mappát meghagyod. Ellenkező esetben, néhány automatikusan betöltődő program nem fog elindulni. Ez az eljárás új parancsikonok létrehozására is alkalmas.



① Kattints a Start-ra, keresd meg a Settings-et (Beállítások), majd válaszd a Taskbar-t (Tálca).

② Megnyílik a Taskbar Properties (Tálca tulajdonságai) nevű ablak, amelynek a tetején található a Start Menu Programs (A Start menü programjai) nevű opció. Válaszd ezt, majd kattints az Advanced-re (Egyebek).

③ Egy, a Start menü mappáit és parancsikonokat tartalmazó Explorer ablak nyílik meg. Ellenőrizd mindegyiket, és távolítsd el azokat, amelyekre nincs szükséged. Légy irgalmatlan.

Feladatok automatizálása

Drága az időd? Állítsd be a gépedet úgy, hogy a kulimunkát egyedül végezze el éjszaka.

Senki sem vonja kétségbe, hogy a meghajtókkal kapcsolatos problémákat ki kell deríteni, aztán megoldani, és hogy úriembernek nem törődezett a memóriája. Mindez azonban roppant időigényes és unalmas feladat, ráadásul közben nem is használhatod a gépedet. A Windows 95 és 98 által felkínált Task Scheduler (Ütemezett feladatok) opcióval az ilyen jellegű műveleteket automatizálni lehet, így a géped karbantartása nem csökkenti a rendelkezésre állási idejét. Beállíthatod úgy a PC-det, hogy akár az éjszaka közepén lásson neki az önellenőrzésnek. Esetleg sok az e-mailed? Programozd be a gépedet, hogy az e-mailjeidet kora hajnalban, a csúcsidő előtt töltse le a szerverről, amivel időt takaríthatsz meg, és még a telefonszámlád is kisebb lesz.



① Nyisd meg a My Computer-t (Sajátgép), majd kattints kétszer az Add Scheduled Task ikonra (Ütemezett feladatok / Ütemezett feladat hozzáadása). A Next (Tovább) megnyomása után egy sor program és alkalmazás jelenik meg. Ezeket nézd végig, és válaszd ki azt, amelyiket automatizálni akarsz. Nyomd meg a Next-et (Tovább).

② Add meg a művelet elvégzésének idejét és gyakoriságát. A meghajtókat havonta egyszer bőven elegendő ellenőrizni. Mi minden hónap utolsó péntekjét választottuk, hajnali egy órakor. Nyomd meg a Next-et (Tovább).

③ A Windows megkér, hogy ellenőrizd a részleteket. Kattints a Finish-re (Vége). A művelet megjelenik a Task Scheduler mappában. Ha kétszer rákattintasz, ellenőrizheted és módosíthatod a beállításokat.

PCFormat A sokoldalú PC magazin

Segítség

Horgonyt fel! Újra vad vizekre evezünk a PC belső viharainak soha nem csillapodó tengerén...

Bevezető

ÚTON A SEGÍTSÉG!

PCF Segítség
1036 Budapest 35, Pf.: 141
pcformat@cmk.hu

Első kísérletünk a Windowst és mindenféle PC-hardvert övező számtalan kérdés megválaszolására nem volt eredménytelen, megjelentek az első hazai fecskék is... Ez határtalan örömmel töltötte el a szerkesztőség tagjait, továbbra is várjuk a beérkező leveleket – a közérdekű kérdések megválaszolásra kerülnek a lap hasábjain.

Probléma lesz rengeteg, és mire a következő szám a hírlapárusokhoz kerül, minden bizonnyal sokan már túl is lesztek egy-két igazán komoly szentségelésen...

Érdekes lenne tudni, hogy az otthoni PC-felhasználók mennyire ismerik a 2000. év problematikáját, közismertebb nevén az Y2K kérdést – feltételezem, erre pontos választ csak január 1. után kaphatunk... Mindenesetre ha eddig semmit sem tettek, most még lehet kicsit tájékozódni, nézelődni... December végéig semmi sem késő. Persze a nagy mellényúlások elkerüléséhez azért álljon itt néhány általános jótanács – nem világmegváltóak, de a vérnyomás kiugrások és sok felesleges idegesség csökkentésében talán szerephez juthatnak, mintegy végső mentsvárként:
- Minden fontos adatot, saját állományt, elmentett játékállást, naptárat, naplót, munkát és születő regényt érdemes archiválni a nagy szilveszteri mélyrepülés előtt – egy CD tartalma a legritkább esetben esik majd áldozatul.
- December 31-én éjfélkor semmiképp se legyen bekapcsolva a géped – ilyenkor úgyis mindenki elázottan bulizik valahol, inkább ezt a szép hagyományt ápold, mint egy ezredfordulós Unreal partyt a haverokkal.
- Saját testi épséged megőrzéséért kerüld a nevezetes éjszakán a lifteket, és úgy intézd a napod, hogy semmilyen komolyabb orvosi beavatkozásra ne legyen szükséged.
- Ami a legfontosabb, hogy egy előadó utolsó tanácsát idézzem: bármi történjék is, szerezz be egy jó adag új PC-t – Papírt és Ceruzát...

Kovács Adrián

Start ABC



Mikor még Windows 95-öt használtam, megszoktam, hogy a telepített programok szépen, ABC sorrendben kerültek be a Start menübe. Most, hogy 3 hónapja áttértem a Windows 98-ra, ez a továbbfejlesztett verzió mintha erről megfeledkezett volna. Telepítettem a cuccokat, a Start menü pedig időrendi sorrendben töltődött fel. Ez nagyon jó, csak éppen semmit sem találok meg. Mikor totálisan elegem lett, megnéztem a Beállítások/Start menü programjainál, mit is rontok el – a Programok mappa tartalmát látva rögtön ABC sorrendbe is rendeztem mindent. Éppen megnyugodtam volna, mikor feltűnt, hogy ezzel a helyzet semmit sem javult, a Start menüben ugyanúgy össze-vissza sorakoznak az egyes pontok. Hogy lehet rávenni a Windows 98-at erre a félelmetesen bonyolult műveletre?

Kocsis I.



Először is fogadd őszinte gratulációinkat, mint a PC Format Segítség rovatának első magyar kérdezője. Szerencsére az általad említett probléma nem olyan veszedelmes, a következőt kell tenned: mikor a Start menüből kiválasztod a Programok pontot, a nagy megjelenő panelen kattints a jobb egérgombbal. Erre feltűnik a szokásos, mappákra jellemző menü – innen csak a betűrendes rendezést kell választanod.

(Fény)kép elmélet



vettem egy digitális videokamerát, beépített állókép rögzítési lehetőséggel – ehhez szereznem kellett még egy kábelt és egy programot, hogy használni tudjam a PC-vel. Mikor mindent sikerült összelőnöm, kiderült, hogy a program csak bitmap formában tudja rögzíteni a képeket. Mikor erre rákérdeztem, a gyártó (Panasonic) úgy nyilatkozott, hogy JPG formátumú képet csak úgy készíthetek, ha egy másik képszerkesztő programba áttöltöm a képet, de ezt ne is bánjam, mert a JPG minősége sokkal rosszabb. Igaz, hogy a JPG képek minősége gyengébb a bitmapes képeknél? Mikor kipróbáltam egy képet JPG formátumba menteni a szkenneremhez kapott képszerkesztő programmal, nem láttam semmilyen különbséget.

Thomas Funke



A JPEG képek (az E csak a 3 betűs kiterjesztés miatt esik ki) olyan tömörítési algoritmussal kerülnek rögzítésre, mely során valóban elvész némi képi információ, így az állítás tulajdonképp igaz: egy tömörítetlen bitmap kép jobb minőségű egy JPEG állománynál. Igaz viszont az is, hogy a JPEG algoritmus úgy készült, hogy tömörítéskor azok a színinformációk vesznek el, melyek megkülönböztetése gyengébb az emberi szemben, például a különböző sötétkékeké. Így ha megfelelően választod meg a tömörítési arányt, különbség szinte nem is észlelhető. Aki tehát arról akar meggyőzni, hogy a méretbeli (nagyon jelentős) csökkenés nem éri meg a minőségi (szinte észrevehetetlen) változást, azt a lehető leggyorsabban fel kell szögezni valami stabil felületre a közelben.

Csalni akarok

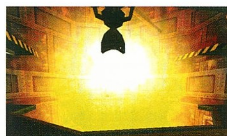


Bocs, hogy ilyen hülye kérdéssel fordulok a társasághoz, de hogyan lehet beírni a cheat kódokat a Half-Life-ban? Kérlek egyszerűen, lépésről lépésre magyarázzátok el, hogy még én is megértsem...

M. Hawkins



1. Fordulj a PC felé
2. Nyomd meg a bekapcsoló gombot
3. Várj
4. Készíts új indító ikont a Half-Life programnak
5. Erre kattintva a jobb gombbal, válaszd ki a tulajdonságokat
6. A hl.exe parancssor után írd be: -toconsole
7. Indítsd el a játékot az új ikonra duplán kattintva
8. Ha van gyorsmentésed a játékból, üsd le az F7-et, ha nincs, írd be: map cla0 az új játék indításához
9. Most már aktív a konzol az egyjátékos módban, beírhatod a cheatkódokat. Ha ezek nem lennének meg, keresd meg őket a **www.gamenexus.com/hints/halflife2.html** címen. Azután előre, hulljon az ellen.



Elég ciki, ha egy programban nehezebb beírni a cheat kódokat, mint amilyen nagy kihívás maga a játék.

Kemény üzlet



Egy jó ismerősöm nemrég próbált beszerezni egy IBM/Cyrix MII 333-as processzorral felszerelt gépet, de az eladó azt tanácsolta, erről inkább tegyen le, mert ez a processzor finoman szólva is kacat, játékra és egyéb multimédia alkalmazásokra reménytelenül gyenge, és játékprogramok alatt a grafika néha átmegy fekete-fehérbe, meg teleszemeteli a képernyőt. Tudnátok valamit mondani ez ügyben? Persze mondanom sem kell, a gép, amit venni akart, egy elég olcsó konfiguráció volt, ellentétben azokkal, amelyekre az eladó szerette volna rábeszélni.

Spencer Benson





Keresd meg a különbségeket! A bal oldali kép tömörítetlen bitmap, a jobb oldali JPEG. Vagy fordítva?



Ha soha semmilyen játékkal nem akarsz szórakozni, és túl sok pénzed sincs, az MII nem egy nyerő processzor számodra. Igazság szerint, még csak közepesen rossz választásnak sem nevezném.

V Ilyen képernyőgyilkos problémáról MII-vel kapcsolatban még nem hallottam, és erősen megkérdőjelezhető, hogy ilyen rendszer egyáltalán kereskedelmi forgalomba kerülhet-e. Ettől függetlenül igaz, hogy az MII tényleg használhatatlan komoly játékra, mert nagyon gyenge a lebegőpontos műveletkezelési teljesítménye – persze ezzel együtt az Office szépen elfut vele. Olcsó, játékra és munkára egyaránt megfelelő chipnek inkább egy 366-os Celeront vagy AMD K6-2/400-at ajánlanék.

Megszólalt a hangfalam

K Nemrég vettem egy elég kellemes Creative FourPoint Surround 1000 hangfalat Sound Blaster Live! hangkártyámhoz. Minden nagyon meggyőző a 3D hang terén, de néha mindenféle zajok kúsznak elő a hangfalból, mintha valami német nyelvű rádióadót fognék, még akkor is, ha a PC-t kikapcsolom. A zaj csak akkor szűnik meg, ha kikapcsolom magát a hangfalat is. Igazság szerint az egyik hátsó hangfal egy mezei telefondróttal van rákötve a rendszerre, helyesebben a gyári drót ezzel lett meghosszabbítva, mert a hangfal kicsit messzebb van. Lehet ennek valami köze a dologhoz?

Chris J. McEvoy

V Bizony lehet. Tulajdonképp sikerült felépítened egy roppant primitív, ám meglehetősen drága rádiót – ahol a telefonos pótlás az antenna. Csak egy frekvenciát fog (valószínűleg rövidhullámot) mert – meglepő módon – nincs frekvenciahangoló áramköre, és leginkább éjszaka működik. Csökkentheted a vételt, ha a hangfalakat közelebb helyezed egymáshoz, és a pótlást valami használható kábelre cseréled le, például megfelelően árnyékolt hi-fi fülhallgató vezetékre. Ha ez túl nagy erőfeszítés, meg kedved sincs hozzá, csavard be alufóliába a drótot. ▶

Olvasói tipp

A Windows gombot ki lehet iktatni a Keyboard remapper nevű programmal, mely a Kernel Toys csomag része, és letölthető a Microsoft honlapjáról. Nálam most a Windows gomb „Bal Ctrl"-ként működik, és semmilyen galibát nem okoz.

Karcos CD-k "kisimítása"

Legtöbbünknek már bőven elege van a floppykból, éljen a CD – de néha ez is károsodhat, nem árt tisztában lenni a renoválási lehetőségekkel



① A CD-n a sávok spirál alakban helyezkednek el, akár a hagyományos bakelit lemeznél, azzal a különbséggel, hogy itt a jel belül kezdődik, és kifelé haladva olvasható. Bár a CD olvasófeje nem kerül fizikai kapcsolatba magával a lemezzel, a védő műanyagréteg sérülései – nevezetesen a karcolások – eltéríthetik az olvasófejet, másik sávra vezetve azt. Ilyen esetben az audio CD ugrik egyet, az adat CD-n pedig olvasási hibát találunk. Kaphatóak gyárilag összeállított CD-tisztító csomagok is, de megpróbálhatjuk házi módszerekkel véghezvinni a csodát, életet lehelni a halottba – feltéve, ha nem túl mélyek a sebek, a karcolások.



② A karcokhoz hasonlóan a por és az ujjlenyomatok is problémákat eredményezhetnek, így a legjobb ténykedésünket egy alapos mosogatással kezdeni. Tartsd a CD-t folyó víz alá, hogy lemosódjanak a felszíni szennyeződések, mert ha így kezdünk a későbbiekben ismertetendő fényezésbe, az ottragadt porszemek további karcolásokat okozhatnak. Ezután használj valamilyen kímélőbb mosogatószert a zsíros szennyeződések eltávolításához, és töröld szárazra a CD-t puha törlőruhával. Bentről kifelé, egyenes vonalban töröld a CD-t, ne körkörösen, mert ha így karcolod a felszínt, azt nem lehet majd eltüntetni.



③ Tartsd erős fény alá a CD-t, hogy alaposabban szemrevételezhesd a kiirtandó karcolásokat. A fényvisszaverő réteg közvetlenül a feliratozható felszín alatt van, tehát ha ezen mély karcolás található, jó eséllyel az alatta futó alumíniumréteg is megsérült, és már nincs mit tenni. Ha olyan írott CD-d van, ami nincs tele, és a karcolások a külső peremen vannak, könnyen lehet, hogy ott még nem volt információ, így a karcolások nem is zavarják majd az olvasást (ezt elég jól megsaccolhatod, ha látod a különbséget a már írott és a még érintetlen rész között). A legrosszabb karcolások ezért azok, amelyek a CD közepe táján helyezkednek el, körkörösen futva. Ezek szinte biztosan olvasási hibát eredményeznek, ezekre koncentrálj először.



④ A karcolás eltüntetéséhez valamilyen finomabb súrolószerre van szükséged. A célnak tökéletesen megfelel mondjuk a fogkrém, de valamilyen fémsúroló anyag is. Megnedvesített törlőruhára önts egy kevés súrolót, majd finom mozdulatokkal ugorj neki az eliminálandó karcolásnak, bentről kifelé haladó, egyenes irányú dörzsöléssel. A karcolás mélységének függvényében több-kevesebb munkát igényel a tevékenység, de ne is várd, hogy a karcolás szabad szemmel teljesen láthatatlan legyen. Elég csak addig vasalni a felszínt, míg a CD-ROM-olvasó saját hibajavító mechanizmusa már képes a megfelelő korrekcióra. Ha készen vagy, töröld meg alaposan a CD-t finom, száraz törlőronggyal, és teszteld az újjászületést a CD-olvasóban. Ha sikeres volt, helyezkedj el kényelmesen, tölts egy megnyerő adag G&T-t, és ne feledkezz meg a citromról...

WINDOWS BAJOK

A második napon az Úr megteremté az eget, hogy elválassza a parancssor üzemmódot az utána érkező grafikus felhasználói felülettől. Azután kis fehér felhőkkel pettyezte vala tele azt, és látá, hogy ez jó.

K Zárolt betűk

Van egy 3.2Gb merevlemezem, amit két részre partícionáltam: "C"-re a felhasználói programok, és "D"-re a játékok számára. Egészen idáig a rendszer remekül működött, azután munkába állítottam egy új merevlemezt is. A Windows automatikusan kiosztotta a meghajtó betűket, az eddigi "C" maradt "C", utána "D"-ként az új merevlemez szerepel, végül "E" lett az eddig "D" néven futó játék partíció. Ennek következtében egyik játék sem hajlandó elindulni, mert mindegyik a "D"-n keresi elhagyott részeit. Nekiálljak egyenként belepiszkálni a programok jellemzőit tároló állományokba, és írjam át mindenhol a "D"-t "E"-re, vagy telepítsek mindent újra? Megoldható valahogy, hogy az új merevlemez legyen az "E" meghajtó? Már szálanként tépem a hajam, és a gép többször majdnem felsőablak-hátsóudvar röppályára került...

Simon

V Amit tenni szeretnél lehetetlen, de amire vágysz, elérhető. Ez most úgy hangzik, mint valami ókínai bölcsesség a David Carradine nevével fémjelzett Kung-Fu sorozatból, de ez az igazság. A meghajtó betűjelének kiosztási sorrendje a következő: boot partíció (innen kel fel a gép), aktív partíciók bármely másik meghajtón, logikai partíciók és azután minden más, nevezetesen CD, Zip, egyebek.

Az új merevlemezed így mindenképp beelőzi majd a logikai partíciót, amit "D"- ként szeretnél látni. A legegyszerűbb megoldás nézetem szerint a probléma megkerülése – másold át a régi "D" meghajtó tartalmát az új merevlemezre, így minden játék megkapja, amit megérdemel. Elvégre is ha az új jövevény lenyúlta a meghajtó nevet, viselje ennek terheit is.

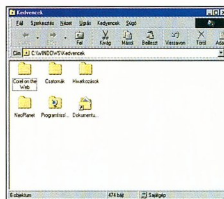
K Elveszett Kedvencek

A jó öreg 1Gb-os Quantum merevlemezem elkezdett furcsa hangokat kiadni magából, gondoltam, megérett az idő egy beruházásra, és vettem egy 13Gb-os Seagate Medallistot. Egy utolsó elhaló sóhaj kíséretében az öreg csataló átmásolta a teljes rendszert az új merevlemezre, utána eltávozott oda, ahová a végelgyengülésben elhunyt merevlemezek távozni szoktak. Sajnos az IE5-ös Kedvencek mappája valahogy megsínylette ezt a dolgot, mert azóta se be, se ki senki – teljesen hozzáférhetetlen. Lehet ezt rendezni teljes Win98 újratelepítés nélkül?

Jes Langage

V Úgy tűnik, az utolsó elhaló sóhaj károsította a Kedvencek (Favourites) könyvtárat a rendszermásolás alatt. A legegyszerűbb megoldás a \Windows \Kedvencek könyvtár törlése (ehhez Csökkentett üzemmódban kell futtatnod a Windowst), ezután a Windows újra létrehozza a könyvtárat, ami már használható lesz.

Ha sok jó címed veszne el így, megpróbálhatod az Internet Explorerben átmásolgatni őket, egyenként. Ha ez megy, a legtöbb címet megmentheted, de könnyen lehet, hogy ezek között az állományok között van az a hibás is, amelyiktől a mappa nem működik helyesen.



Ritka pillantás egy átlagos felhasználó Kedvencek mappájába – ebben nincs semmi hibás, hovatovább semmi érdekes. Mégis, mire számítottál?

K ...Szundi, Szende, KUKA

Most tettem fel Windows 98-at a 95 helyett, és bármikor törlök le állományt floppyról, az nem kerül be a Lomtárba, hanem véglegesen eltűnik. Hogyan tudom rávenni ezeket, hogy először a Lomtárba kerüljenek, mint minden tisztességes letörölt dolog?

Bryn van de Meer

V Nem hiszem el, hogy ez az elmúlt néhány évben nem tűnt fel. Floppyról sohasem kerültek a letörölt dolgok a Lomtárba – a Microsoft a floppy lemezt a született vesztesek adathordozójának tartja, szerintük jó érzésű ember úgy kalkulál, hogy amit lemezre másolt, azt akár rögtön le is törölhette volna. Ez utóbbival helylyel-közzel magam is egyetértek, azzal a megjegyzéssel, hogy a DOS-os undelete parancs visszaállítja a floppyról letörölt állományokat is.

K Akarom az atlaszom

Van egy nagyon jól sikerült világatlasz CD-ROM-om, amiből szeretnék egy-egy térképet átemelni PowerPointba, egy bemutatóhoz. Azt hiszem, lemaradtam valamiről, de a File menüben nem találtam mentés opciót. A súgóban találtam némi utalást arra, hogyan tudnék nyomtatni, de ez nem az, amire gondoltam.

Trevor Leaveslay

V Valaki javítson ki, ha tévedek, de egy multimédia programban nem alapvető követelmény, hogy a benne foglalt anyagot le lehessen menteni – ezt mindenképpen így gondolta a CD-ROM fejlesztője is, különben tett volna mentési lehetőséget a programba. Mivel maximálisan tisztelem a szerzői és egyéb jogokra vonatkozó törvényeket, respektálom a kiadó jogát saját anyagához, ebben most nem állhatok melletted.

Viszont úgy nagy általánosságban, az esettől teljesen függetlenül elmondhatom, hogy az Alt-PrintScreen lenyomásával az aktuális képernyőtartalom elmenthető lehetne a vágólapra, és onnan oda illeszthetnéd be a képet, ahová csak szeretnéd, például Paint Shop Proba, ahonnan el is menthetnéd tetszőleges formátumban. Persze csak hipotetikusan.



A PC Format is csak azért használhat mindenféle képernyőképeket a különböző programokból, mert minket mindenki szeret. Konzultálj alaposan ügyvédeddel, mielőtt hasonlóra vállalkozol.

K Nem vagyunk rá méltók

Hosszas vívódás és minden rossz előérzetem legyőzése után úgy döntöttem, követve az idők szavát feltelepítem az angol Win98-at lassan avuló, de még jó erőben lévő gépemre (P233 MMX, 1,2Gb merevlemez, 32Mb RAM, ATI Rage Fury videokártya). Ahogy a nagy jelenet véget ért, és eljutottam az újraindításhoz, a rossz előérzet végre kikelt a tojásból, és teljes erővel nekem ugrott, mikor a következő hibaüzenettel találtam szembe magam: "Memory Parity Error Detected. System Halted" (szabad fordításban: Memória paritási hiba. A rendszer leáll.) Nekiestem a gépnek, a házeltávolítás után ide-oda repkedtek a SIMM modulok, de a hiba csak megmaradt, akármivel kísérleteztem. Vajon konfigurációm egyszerűen nem méltó erre a nagyszerű operációs rendszerre?

Dan, a haverja PC-jéről

V Lehet, hogy a Microsoft a marketing királya, de hogy diplomáciából van még mit fejlődnie, az biztos. Aki beszélt már a cég technikai segélyvonalának egyik figurájával, rögvest megérti, mire gondolok. A problémát felvezetve azt nyilatkozták, hogy a videokártya meghajtóprogramjával van gond, merthogy az idejétmúlt. Persze furcsa, mert az előző Windows alatt még semmi gond nem volt, tehát a meghajtóprogram nem avult el, csak az operációs rendszer volt túl új... Mikor rákérdeztem a korábbi eszközökkel való kompatibilitásra, az úriember azt válaszolta, nem túl praktikus 100%-os kompatibilitásra törekedni minden hardverrel, majd szép napot kívánt és letette a kagylót. Ennek fényében vagy új meghajtót kell szerezned az ATI honlapjáról (www.atitech .com) vagy régi operációs rendszert a Microsoft honlapjáról (www.microsoft.com).

K Szilveszter péntek 13-ra esik...

Most telepítettem fel a Windows 98 második kiadását, és feltűnt, hogy a dátumbeállító panelen csak 2 számjegy szerepel az év beírására. Eszerint a Win98 még mindig nem 2000. év kompatibilis?

Luke

V Nem, erről szó sincs, de szerintem ez azért nem újdonság. A Microsoft magyarázata szerint a probléma csak a telepítéskor jelentkezik, hátterében pedig kizárólag design okok vannak. Halovány gyanúm szerint inkább csak egy kis elkent programozói figyelmetlenség, de a Microsoft semmilyen

hibajavításon nem gondolkozik, mert csak egyszer tűnik fel a panel, és semmilyen hátrányos következménnyel nem jár a 2 számjegy használata. Ha belököd a dízel áramfejlesztőt, és elindítod a Windowst, a dátumbeállításokra kattintva a megnyugtató négy számjegyes évszámmal találkozol majd.

K **Állatkert a gépemben**
Mit jelent a Butterfly error ("Pillangó hiba") mert állandóan ezt írja ki a gép, mikor memóriatesztet futtatok?
Brian Lawrence

V Tudtad, hogy minden hurrikánt a bolygó túloldalán élő pillangók okoznak állandó szárnyverdesésükkel? A modern számítástechnikai diagnosztika felhasználta ezt a korszakalkotó teóriát, és visszafejtve a káoszelmélet ezen jeles tézisét, arra a konklúzióra jutott, hogy a hardverhibák jelentős részéért szintén valamiféle ízeltlábúak lennének felelősek, elég csak a különböző bugokra gondolnunk. Komolyra fordítva a szót, a butterfly teszt egy RAM vagy merevlemez integritás ellenőrzésére szolgáló eljárás, melynek során egy byte-sorozatot és annak fordítottját írják fel egymás után, majd visszaolvassák őket. Bár a teszt működése tulajdonképp nem túl lényeges. Ha a RAM valamilyen teszten hibásnak bizonyul, ideje kicserélni az adott modult. Sajnos a RAM-okat nem javítják, még hibás szektorokat sem tudsz elkülöníteni rajta, mint mondjuk egy merevlemezen. Tehát csere. ▶

Olvasói tipp

Ha valaki nagyon kíváncsi arra, mi is foglalja le állandóan a memória egy jelentős részét a Windows futása alatt, hajtsa végre a következő gyakorlatot: Kattintás a **Start/Programok/Kellékek/Rendszereszközök/Rendszerinformáció/Szoftver környezet /Feladatok futtatása** vagy **Rendszerindulási programok** menüpontra.

Szereld fel magad hangfalakkal

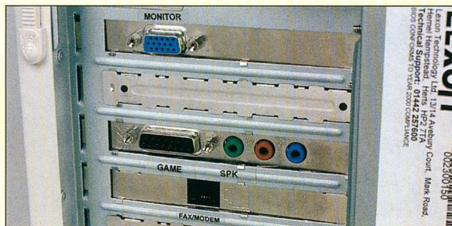
Ha teljesen hanghű házimozi a vágyad, vagy szeretnél totálisan elmerülni a Half-Life élvezetében, térhatású, surround hangfalrendszer nélkül még egy gyenge kísérletbe sem érdemes belevágnod.



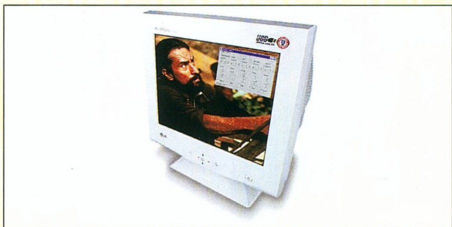
① A régi szép időkben, amikor a Sound Blaster 16 még belevaló dolog volt, két hangfal elég volt mindenre. Most a legjobb hangrendszerek minimum három, de inkább 5-6 hangfallal működnek, hogy teljes, 360°-os térélményt nyújthassanak. Az első kettő a jobb-bal sztereó hangfalpár. Ezeket 15-30 centiméterre helyezd a monitortól a leghatásosabb élményhez. A harmadik hangszóró a mélynyomó, ez nagyobb a többinél, tedd le középre az asztal alá, esetleg a monitor mögé vagy egy polcra. Ne állítsd a monitor tetejére, mert akadályozhatja annak szellőzését, vagy a hangfalban található mágnesek miatt torzíthatja a képet. Ha öt hangfalad van, a két kisebb mögéd és föléd kerüljön. Jobb rendszerekben előfordulhat középső első hangfal is, ebben az esetben ezt - értelemszerűen - a monitor fölé, mögé kell helyezni, a szélső hangfalak pedig távolabbra kerülhetnek, akár 0,5-1 méterre is a monitor két oldalán.



② Általában az egyik hangfalon található a ki/be kapcsoló gomb és a hangerőszabályzó. Ebben az egységben foglal helyet az erősítő és az az áramkör, amely elosztja a hangfalak között a jeleket, forrásuk helye és frekvenciájuk nagysága alapján osztályozva. A többi hangfalnak ezért kapcsolatban kell állnia ezzel a kiemelt egységgel, csak így juthatnak jelhez. A hangerő legyen minimumra állítva, és a hangfal kikapcsolva, mikor a hangszórókat összekötöd egymással. Próbáld a többi kábeltől minél távolabb vezetni a hangfalak drótjait, az interferencia kizárására. Sok rendszerben a mélynyomó saját konnektor csatlakozóval rendelkezik, de ez ne tévesszen meg, ennek is összeköttetésben kell lennie a többi hangszóróval.



③ Mikor a hangfalakat sikeresen összekötötted, csatlakoztatnod kell őket a PC-hez is. Az USB hangfalak működés közben is probléma nélkül rákötheők a rendszerre. Ha a hangfal sztereó jack-dugóval kötendő be a PC hangkártya kimenetébe, célszerű mindent áramtalanítani a művelet előtt. A jack-dugót a hangkártya SPKR (Speaker, vagy fejhallgató ábra) csatlakozójába kell dugnod, ha a hangfalak nem rendelkeznek saját erősítővel - ez egyre ritkább eset. A saját erősítővel szerelt hangfalakat a hangkártya Audio out vagy Line out feliratal jelzett csatlakozójába kell kötni, így sokkal jobb minőségű lesz a végeredményül kapott hang. Ez ugyanis megkerüli a hangkártya saját erősítőjét, és csökkenti a zavaró torzulásokat, zajokat is.



④ Végül dugd be a konnektorba a hangfalat, és kapcsold be - ezalatt a hangerő maradjon minimumon. Kapcsold be a PC-t: az USB hangfalakat azonnal felismeri az operációs rendszer, de a hangkártyára kötött hangszórókról tudomást sem vesz, ezek mindentől függetlenül működnek, saját meghajtó programot nem igényelnek. Indíts el egy játékot vagy DVD-filmet, majd tekerd fel a hangerőt a kielégítő mértékig. Általában tisztább hangot kapsz, ha a szoftveres hangerő van magasra állítva, a hangfal pedig alacsonyabbra. Azt se felejtsd el, hogy a hangfalon lévő hangerő szabályzó a kívánt hang mellett a zajokat és esetleges interferenciákat is felerősíti.

Hardver csemegék

A hetedik napon az Úr megpihent. A nyolcadikon pedig még a videokártyája is bemondta az unalmast.

K DVD bajok

A következő a gondom: van egy DVD-meghajtóm, hozzá remek filmek, és minden, ami kell. Szeretném a filmeket TV-képernyőn nézni, nem a 15'-os monitoron. A DVD-hez járt dekóderkártya is, rajta mindenféle kimenetek. Meg is találtam a hangot, ezt kivezettem a hi-fibe, minden gond nélkül szólt. A videó jelet RCA csatlakozóval levezettem a videóig, és ott a Video in bemenetbe kötöttem. Átkapcsoltam mindent, ahogy kell, meg is jelent a DVD képe a TV-képernyőn, viszont csíkozott lett, kiestek a színek, egyszerűen minden baja volt. A hang ugyanakkor végig teljesen tiszta maradt.
A DVD sebesség nem megfelelő a TV-s lejátszáshoz, vagy mi történt?

Géczy L.

V Így, a levél alapján valószínűleg sem a DVD-vel, sem a videomagnóval nincs gond – ez utóbbi szerintem újabb modell lehet. A probléma a DVD-lemezt gyártó cég mindenre kiterjedő paranoiájában keresendő. A DVD-k ugyanis ugyanolyan elektronikus másolásvédelemmel vannak ellátva, mint pl. a gyári videokazetták. Ezek, ha valaki videó bemeneten keresztül szeretné lejátszani őket, mindenféle zavaró szeméttel szórják tele képet, így véve el mindenki kedvét az illegális másolatok készítésétől. Arról persze nem tudhat a rendszer, hogy te csak filmet szeretnél nézni – ha ezt a Video in csatlakozón keresztül szeretnéd, ott nem fogsz. A megoldás, hogy a DVD dekóderkártyából érkező jelet ne a videóba, hanem a TV Video in bemenetébe kösd be közvetlenül, ilyenkor a kép nem kezd el vibrálni, mivel a TV-vel úgysem tudnál másolni.

K A hálózat csapdájában

Végre adott a lehetőség, hogy két gépet összekössünk, és hatalmas Quake 2 partikat rendezzünk a haverommal. Mivel nem nagyon értünk a dologhoz, lenne pár felmerülő kérdés:
1. Elég gyors-e egy PCI NE2000 10/100 hálókártya a Quake 2-höz?
2. Mi a különbség a 10Mb/s és 100Mb/s hálózati kártyák között (az árukon kívül)?
3. Kell-e hub ahhoz, hogy két gépet kössünk össze?

Martyn

V 1. Bőven elég a sebessége. Nagy általánosságban elmondható, hogy a hálózati játékok nem igényelnek óriási átviteli sebességeket, mert csak az egyes szereplők, mozgó egységek pontos helyzetének adatait cserebélik. Minden képszámítás, ami végül is az igazán erőforrás és adatmozgás igényes feladat, a helyi gépen történik. Figyelembe véve, hogy a Quake 2 egy 56K-s modemen is jól játszható, egy 10Mb/s-es helyi hálózat, ami hozzávetőleg 170-szer gyorsabb, nem fog leakadni az iszonyú teher alatt.
2. A 10Mb/s és 100Mb/s kártya között (igen, kitaláltad) az a különbség, hogy az egyiken 10Mb, a másikon 100Mb az átviteli sebesség másodpercenként. A 100Mb/s teljes túlméretezés, hacsak nem szeretnél házi videokonferenciákat tartani a szoba és az étkező között.
3. Hubokat használnak például az UTP kábelezésű hálózatokon (az UTP kinézetre teljesen olyan, mint egy telefonkábel) a gépek között, a koax kábelezésű hálózatok (ez külsőleg inkább antennakábelre emlékeztet) esetében csak húszegynéhány gép felett érdemes használni, egy kis kétgépes házirendszer esetében teljesen felesleges. Még UTP esetén is elkerülhető a hub használata, ha speciális, crossover kábellel kötöd össze a gépeket.

K "Az órák össze-vissza vertek..."

Egészen furcsa problémám van a gépemmel. Mikor bekapcsolom a gépet, a rendszer órája ugyanannyit mutat, mint amikor kikapcsoltam. Lehet, hogy a dolog azzal függ össze, hogy túl sok egységem van egy hálózati konnektoron, mert egy hosszabbítón lóg a hi-fi, két nyomtató, egy szkenner, egy külső ZIP-meghajtó és maga a PC. Mikor a ZIP-et és a szkennert lehúzom a hosszabbítóról, a probléma megszűnik, de ha visszadugom őket, megint előjön. Nem tudom, min múlik a dolog, lehet, hogy a ZIP és a szkenner sohasincs teljesen feszültségmentes állapotban, és valahogy a folyamatos áramfelvétellel zavarja a PC saját óráját?

Koen Boone

V Igazság szerint én sem tudom, de biztosan érdekes lehet – azt nem látom át, miért okozna ilyen problémát, hogy több periféria is ugyanazon a hosszabbítón van, mint maga a PC. Megpróbáltad azt is, hogy nem kihúzod, hanem másik konnektorba dugod át a szkennert és a ZIP-et? Lehet, hogy valami furcsa erőtér zavar (nem olyan Star Warsos) van a háttérben, és semmi köze mindenféle áramfelvételhez. Talán olvassa valahol egy elektroműszerész a lapot, ha van ötlet, nagyon szívesen megosztjuk mindenkivel – a Hónap buherátora díj annak jár, aki a legmeggyőzőbb levezetéssel magyarázza meg a jelenséget.

Olvasói tipp

Két telefonom és a PC-m van egy közös telefonaljzatra csatlakoztatva. Ha minden be van kötve, a legmagasabb elérhető átviteli sebesség a PC modemjével 44Kbps. Ha az egyik telefont leválasztom, ez 50,6Kbps-re nő, ha pedig csak a modem marad bekötve, a sebesség 54Kbps lesz.

K Nagyon lapos monitorok

Ezek a folyadékkristályos monitorok nagyon kellemesek így ránézésre. Lenne is velük kapcsolatban számos kérdésem:
1. Kevesebb hőt termelnek, mint a hagyományos monitorok? Mert a 14'-os monitorom nyaranta szaunát varázsol a szobából...
2. Gondolom, ezek a monitorok is alacsony sugárzásúak, vagy nincs igazam?
3. Miért hívják időnként ezeket a monitorokat LCD-nek vagy TFT-nek? Mit jelentenek ezek, van-e különbség köztük?
4. A gyártók azt írják, hogy a 15'-os folyadékkristályos képernyők olyan méretűek, mint a hagyományos 17'-os monitorok. Ez milyen értelemben igaz?

Jules Hatton



A folyadékkristályos képernyők számos előnnyel rendelkeznek hagyományos társaikkal összehasonlítva, de az áruk még mindig a fellegekben kószál – játékra tehát marad a régi, jó katódsugárcső.

V 1. A folyadékkristályos monitorok lényegesen kevesebb hőt termelnek. A hagyományos monitorok esetében egy fémlapot melegít a készülék olyan hőfokra, ahol elektronáram indul meg a képernyő első részén található foszforréteg felé, és ott becsapódik. Ez hozzávetőlegesen 80-100W teljesítménynek felel meg egy 14'-os monitor esetében. A folyadékkristályos készülékek esetén a legtöbb energiát a háttér megvilágítás használja fel, így legfeljebb néhány wattos a "fűtőérték".
2. Valójában a folyadékkristályos képernyők is sugároznak, de a hullámhossz nagyjából 600-450 nm közé esik, ez pedig egyszerű látható fény – tehát ettől kár lenne tartani. ▶

GYIK: Oxygen projekt

Hadd tippeljek – Ez valami új Jean-Michel Jarre interaktív DVD, igazam van?

Még csak a közelében sem jársz. Az Oxygen projekt lényege, hogy teljesen megváltoztassa a számítógépek szerepét, használatát a mindennapokban. A cél az, hogy a gépek ne legyenek szem előtt, olvadjanak bele használati tárgyainkba, mindennapjainkba, hogy mindenki olyan természetesnek vegye jelenlétüket, mintha levegőt lélegezne.

Aha. Akkor ez egy ilyen neszesemmi-fogd-meg-jól fejlesztés?

Egyáltalán nem. Bár az elképzelés valóban kicsit elrugaszkodott lehet a valóságtól, a szükséges technikák már rendelkezésre állnak. A legfontosabbak a beszédfelismerés, „okos" keresési lehetőségek és az együttműködő hálózatok.

Hogy alkot mindez egységes egészet?

A rendszer magja a Handy 21, ez egy mobiltelefon, személyhívó, modem, webkamera és számítógép összegyúrása. Teljesen beszéddel irányítható, és képes összekapcsolódni bármelyik másik Handy 21-essel, az internet különböző információs adatbázisaival, vagy az Enviro 21-es egységekkel (ez utóbbiak a Handy 21 nagyobb teljesítményű testvérei, amelyek autóban, lakásban helyezhetők el).

Mit kezdjek ezzel a cuccal?

Hát, a rendszerre ugyan még nem fejlesztettek Quake-klónokat, ha erre gondolsz. De tegyük fel, szeretnél leruccanni a napsütötte Görögországba egy hétvégére, hátha az a belevaló bombázó némi győzködés után mégis igent mond. Csak elékapod a Handy 21-et, és így szólsz: „Handy, foglalj két jegyet Athénba a hétvégére!"
A rendszer okosan rájön, hogy repülőjegyre gondoltál, és tudja, hogy általában turista osztályon utazol, körbecsenget egy halom utazási irodát, kiválaszt egy olcsó jegyet a jó időpontra. Neked nincs is más dolgot, minthogy az így megnyert idő alatt végighajszold a várost egy decens nőnemű-ért, ami persze úgysem jön össze, és megint egy felfújható gumimacával a hónod alatt nyomulhatsz a reptérre szombat hajnalban.

Értem. Ez akkor olyan kütyü, ami már ezer helyen előkerült mindenféle filmekben?

Többé-kevésbé. Az Oxygen fejlesztésével az MIT Laboratory for Computer Science foglalkozik, ahol harmincan dolgoznak a különböző alrendszerek megfelelő összehangolásán. A kutatóknak öt év áll rendelkezésükre, hogy valami használhatóval rukkoljanak elő, de a projekt még csak embrionális állapotban van, egyelőre kivitelezhetőségi felmérések készülnek. Úgyhogy még ne törd fel a malacperselyt.

►Egyébként a legtöbb újabb, hagyományos elven működő monitor ugyanígy nem sugároz szinte semmi mást, csak a látható fény tartományába eső hullámokat.
3. A TFT a Thin Film Transistor rövidítése, ezt sokszor Active Matrix néven illetik. Sokkal élesebb, szebb képet ad, mint a passzív LCD, a folyadékkristályos monitor, de ennek megfelelően ára is lényegesen magasabb.
4. A hagyományos monitorok képátmérőjét megállapodás szerint a teljes képcső-átló hosszával jellemzik, tekintet nélkül arra, hogy meddig tart a foszfor-réteg, vagy a monitor pereme ebből mit takar le. A folyadékkristályos képernyők gyártói ennyivel őszintébbek (merthogy a ténylegesen látható képátmérővel számolnak), vagy pont ilyen simlisek, (merthogy a hagyományos monitorok átlóméreteihez viszonyítják saját képátmérőjüket) - ez csak nézőpont kérdése.

Változó feszültség

K Olvastam ezt-azt a proci tuningolásról, és gondoltam, magam is teszek egy kísérletet. Megpróbáltam felpörgetni a PII/233-as processzoromat, de sehol nem tudtam állítani a feszültséget, mert csak az órajel frekvenciához és szorzóhoz találtam jumpert. Most akkor mi a teendő? Meg tudnátok mondani, hogyan állítsam a feszültséget az alaplapon, annak fényében, hogy PII/300-asra vagy PII/333-asra szeretném turbózni a processzort? Megpróbáltam az órajel szorzót és a frekvenciát egy PII/266-os értéknek belőni, egy 4x-es szorzóval és 66MHz-es frekvenciával, de a gép csak a BIOS setup képernyőig jut el, nem áll fel tovább. Mi a gond?

Nolan Hempel

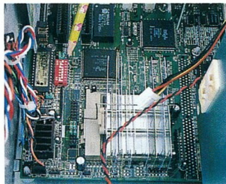
V Mit is mondhatnék? Nem minden alaplapon van lehetőség a feszültség állítására, és ez ellen még én sem tehetek semmit. A jó hír viszont, hogy nem ez a gátja sorsfordító sebességnövelő intézkedéseidnek - a baj sokkal mélyebben gyökeredzik, oka pedig a processzor. Sok újabb PII processzor szorzó-zárolt, azaz ha megpróbálod növelni az órajel szorzóját a beállított értékről (most a 3,5x-ről 66MHz mellett) a gép nem indul majd el - egyetlen lehetőséged az órajel frekvencia magasabbra állítása. A 100MHz-s sebesség viszont azt eredményezné, hogy a processzornak 350MHz-cel kell ketyegnie, és igen meglepő lenne, ha ezt a terhelést stabil működés mellett bírná. Néhány alaplapon van 87,5MHz-es beállítás is, de ez nem számít teljesen hivatalos értéknek, és sok PCI kártya nem hajlandó így működni.

A bosszúálló

K A dolgok nem mennek túl jól, egyáltalán nem. A régi jó PC-m ellenem fordult. "Pusztulj, visszataszító szén alapú életforma" kiáltott fel, mielőtt elkezdte különböző aljasnál aljasabb mutatványait, hogy végleg az őrületbe kergessen.

Egy K6-300-as gépem van, 96Mb RAM-mal, egy 4Gb Maxtor és egy 4Gb Seagate Barracuda merevlemezzel, Matrox Marvel videokártyával, Windows 98-cal. Egy nap kószáltam az interneten, és az egérkurzorom csak úgy egyszerűen leállt. Újraindítottam a gépet Csökkentett üzemmódban, így minden rendben volt, újabb újraindítás, normál módban. Ahogy eljutottam a Windowsig, mintha lehalt volna a videokártya - ez azután valamitől rendbe jött, mikor nagyobb felbontásra váltottam. Persze ezzel nem volt vége, elölről kezdődött az egérkurzoros szórakozás. Megint újraindítottam a gépet, a Windows bejelentkező képernyő teljesen rendben volt, utána teleszemetelte a képernyőt. Lefuttattam a ScanDisket a Maxtoron, ez talált egy hibás blokkot és ki is javította. Viszont ezek után is befeketült a képernyő, szemetes volt a kép, és az egérhibák sem szűntek meg. Leformáztam a C: meghajtót, újra telepítettem a Win98-at, de a grafikus kártya meghajtóprogramjának telepítése után újra visszatért minden hiba. Ne mondd, hogy teljesen kuka a Maxtor vinyóm, és újat kéne vennem - mit tegyek?

Patrick Walsh



Lehet, hogy az alaplapod nem pont így néz ki - a ceruza például teljesen opcionális kiegészítés.

V Az ilyen típusú alattomos hardverhibákkal az a gond, hogy iszonyú hosszú a különböző tünetek listája, és nem minden esetben egyszerű kiválasztani azokat, amelyek tényleges jelentőséggel bírnak. Megszerkesztettem (egyébként igen hosszú) leveled, kiszedve a legtöbb félrevezető információt - szerintem most már számodra is világos, hogy nem kell kidobni a merevlemezed. Viszont ki kell dobni a videokártyád.

Az egyetlen hiba, ami nem függ össze közvetlenül a videokártyával, az a hibás terület, amit a ScanDisk talált a merevlemezen. Ezt nagy valószínűséggel a halmozott lefagyások egyike okozta, ennek ellenére mégis merevlemez kérdésként kezelted a problémakört.

A Windows azért tudta a bejelentkezési képernyőt helyesen megjeleníteni, mert ez még VGA üzemmódban történik - ugyanez igaz az újratelepítés fázisaira és a Csökkentett üzemmódra is. Nagy valószínűséggel a videó RAM-ban van a hiba, ezért is segíthetett a más felbontásra váltás: ilyenkor más memóriacímeket kezel a kártya. Persze az egyetlen jó megoldás csak egy mielőbbi Matroxectomia lehet.

Emlékezetkiesés

K Néhány hete vettem egy vadiúj, gyönyörű Creative Labs Riva TNT 2 Ultrát a 350MHz-es PII gépembe (128 Mega RAM-mal). Viszont ezek fényében kissé kiábrándult voltam, mikor az Unreal erősen szaggatott 1024x768-as felbontásban, a Hidden and Dangerous pedig nehezen vette az összetettebb szinteket. Élve a gyanúperrel egy rendszerellenőrző program után néztem, és a Discover Prót találtam meg. Le is futtattam, és a videokártyán 4096Kb memóriát talált - a Riva szerintem 32Mb-os kéne, hogy legyen. Akkor most ez a gond? Egyébként a rendszermemória tesztelésekor is kaptam hibaüzeneteket.

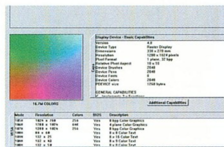
Paul Halliday

V A haldokló rendszermemória inkább sok lefagyással járna, nem lassú játékmenettel. Ha a Riva kártyában tényleg csak 4Mb RAM van, na az valóban elég kínos - de inkább arra gyanakszom, hogy a 4Mb csak annak a video frame buffernek a mérete, amit a diagnosztikai program látott, a másik 28Mb is ott van, de külsőleg nem címezhető.

Persze azért ne ess kétségbe, Tom Sweetman, a Creative technikai támogatásának tagja számtalan jó tippel szolgálhat a BIOS setupban járatosan mozgóknak a kártya gyorsításához (az eredeti kifejezések megmaradtak angolul, hogy tudd, mit is keresel):
1. Kapcsold be az Assign IRQ to VGA opciót.
2. Ellenőrizd, hogy a kártya nem osztozik semmi mással ezen az IRQ-n, csak a PCI vezérlővel.
3. Az AGP aperture méretét állítsd 256Mb-ra.
4. Kapcsold ki a következőket: Video BIOS shadowing, Cache Video BIOS, Video Palette snoop, AGP sideband vagy AGP turbo.
5. Inaktiválj minden alaplapra integrált videovezérlőt, ha van ilyen a gépedben.
6. Töltsd le a legfrissebb meghajtókat a **www.cle.creaf.com** címről.
7. Amennyiben VIA vagy ALI alaplappal rendelkezel, előfordulhat, hogy a kártya nem kap elég áramot - lépj kapcsolatba a forgalmazóval BIOS upgrade-ért.

Nem működik a bot

K Lassan 80 éves apósom egy Microsoft SideWinder Precision Pro joystickkal rendelkezik, amely egyik pillanatról a másikra minden működését felfüggesztette egy kellemes repülésnyi FlightSim alatt. Bármilyen más joystickkal próbálkoztam, az működött a gépén. Teszteltem a SideWindert két saját gépemen is, mindkettőn kifogástalanul működött. Átraktam az após gépéből a hangkártyát saját gépembe, így is minden működött. Ha a saját



Ha egy diagnosztikai program adatai ellentmondanak a matricának, ami az adott alkatrészen található, első körben tételezd fel, hogy a program téved.

Creative Sound Blaster 16-os kártyámat tettem az ő gépébe, a joystickot "Nincs csatlakoztatva" állapotúnak érezte a gép. Mi több, néhány másodperc múlva a joystick nem is SideWinder Precision Pro, hanem SideWinder gamepad, persze ez sincs csatlakoztatva.

Maggie Brown

V Minden elismerésem a hónap legalaposabb, legintelligensebb hibavadászatához! A részletes leírás birtokában biztosan állíthatom, nem a hangkártya a bűnös. Sajnos nem írsz semmi pontosabbat az após gépéről, pedig a SideWinder Precision Próval inkompatibilis hardverek listája bizony igen hosszú. Küldj egy levelet a **mshelp@microsoft.com** címre, ahol tárgyként ezt add meg: "0194490", majd ellenőrizd, hogy a gépben egyik alkatrész sem szerepel a válaszként kapott levélben olvasható listáról. Egyébként pedig nem árt, ha feltelepíted a legújabb meghajtót a joystickhoz: a **support.microsoft.com** oldalon az Swgame30.exe állományt keresd.

PCF



Annak idején a Microsoft SideWinder Precision Pro 91%-ot kapott tesztjeink során, bár nekünk egy feketelistás hardver sem volt telepítve a gépünkben.

ahol.a.com

Net-vándor révbe ér

Ajánlatunk 2000. január 15-ig érvényes. 2000. február 15. után minden maradék időt törlünk.

Mire van szüksége ahhoz, hogy ajánlatunkkal élhessen?

- Bármilyen IBM kompatibilis, vagy Macintosh-klón számítógépre
- A gépbe épített és telepített, vagy a gép mellett, de vele együttműködő külső modemre
- Telefonvonalra
- A számítógép működtetéséhez szükséges operációs rendszerre (pl.: Windows'95), és telepített böngésző programra (pl.: Internet Explorer; Netscape Navigator)

... és minimális szakértelemre, ami egy új telefonos kapcsolat létrehozásához szükséges a fentebb említett szoftverek használata mellett.

Hogyan kaphatja meg a 10 óra ingyenes Internet használatot?

- Kitölti, és levelezőlapra felragasztja vagy borítékba helyezi, majd a HunNet címére elküldi a lap sarkán található kupont
- Az MS Windows'95 vagy Windows 98 operációs rendszer "**Sajátgép**" --> "**Telefonos hálózat**" --> "**Új csatlakozás**" menüpontjaival hozzon létre egy olyan Internetes kapcsolatot, amely a Hungarian Networks (1) 236-4305 telefonszámát hívja fel.
- A bejelentkező Felhasználó neve: **PCFORMAT**, jelszava pedig: **AHOL** legyen.
- Az így kialakított "**Új kapcsolattal**" Önnek telefonhívást kell kezdeményeznie. A bejelentkezéskor ellenőrizzük a megadott jelszót és nevet.
- A Internet böngészőjébe írja be a felkeresni kívánt címet, ami "**http://REGISTER.AHOL.COM**", majd nyomja le az "ENTER" billentyűt.
- *Minden új jelentkezőnek egy elektronikus űrlapot kell kitöltenie*, amelyet a későbbi -, ettől kezdve egyedi - jelszavának és azonosítójának kialakításához használunk fel. Az elektronikus regisztrációnál ügyeljen arra, hogy a kuponnal egybehangzóan töltse ki azt.
- Az új felhasználó, vagyis Ön, ezzel az azonosítóval és jelszóval attól kezdve "szörfözhet" az Interneten, amikor az Ön kuponja megérkezik a ***HunNet 1132 Budapest Victor Hugo u. 18-22.*** szám alatti címére.
- Az első bejelentkezés után Ön 10 óra időtartamban díjmentesen használhatja szolgáltatásainkat.
- Kérjük, ha bárhol elakad, vagy csak érdeklődni szeretne kuponjának beérkezéséről, hívja a HunNet Vevőszolgálatát a **236-5090**-es telefonszámon.

Miért éri meg Önnek hogy a HunNet Internetes szolgáltatásait vegye igénybe?

- Ha a kuponnal jelentkezik, és a 10 óra díjmentes használat után elégedett szolgáltatásaink színvonalával, kedvezményes szerződést köthet velünk.

Az ötezer (5.000+áfa) forintos díjcsomagunk tartalma:

- 10 MBájt hely az Ön e-mailjei számára
- 2 MBájt **WWW** terület
- korlátlan Internet böngészési idő
- ez a díj ISDN elérés mellett is érvényes

Ráadásul a harmadik hónap díját nem kell kifizetnie, azaz Ön **33% kedvezményt kap**.

Vásárolhat-e Ön Internetes szolgáltatást és PCt részletfizetéssel a HunNetnél?

Igen!

- Több számítógéptípussal,
- Részletfizetési kedvezménnyel,
- Banki kapcsolatokkal,
- Ügyintézéssel

állunk rendelkezésére.



Hívja a HunNet Hungarian Networks vevőszolgálatát a 236-5090-es telefonszámon

Igen, szeretném kihasználni a PC FORMAT és a Hungarian NetWorks közös Karácsonyi ajándékát, a legkésőbb 2000. február 15-i rendelkezésemre álló 10 óra ingyenes Internet használatot.

Nevem: ...

Címem: ...

Kérjük ezt a kupont kitöltve küldje vissza a **Hungarian Networks 1132 Budapest Victor H. u. 18-22.** címére!

10 óra Internet ajándékba

PC Format
A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

Hardver, szoftver, játék – minden ami kell

A *PC Format* Piaci Séta rovata havonta közli a legkiválóbb programok, a legjobb minőségű hardverek, a legnyerőbb játékok és a legfontosabb kapcsolatok legfrissebb listáit.

PCF PIACI SÉTA

A *PCF Piaci Séta* virtuális katalógus, amely a véleményünk szerinti legjobb árukat kínálja neked, függetlenül attól, hogy milyen cég gyártotta és hol árusítja portékáját. A lista fejezetekre oszlik, s a termék megnevezése után tartalmazza az annak megvásárlásához szükséges adatokat, a szóban forgó áru néhány szavas leírását és lapunk százalékban kifejezett értékelését, mint a tájékozódás és a viszonyítás alapját. Az egyes termékcsoportok táblázata élén az ajánlott vételként kiemelt áru fényképét is közöljük.

A *PCF Piaci Séta* termékskálája a magazin koncepciója szerint rétegeződik. Nálunk minden megtalálható, amit egy igényes PC-tulajdonos megkívánhat. Mi nem csupán hagyományos számítógépes alkatrészeket és perifériákat kínálunk, hanem minden olyan eszközt, amely segíti Olvasóinkat az önkifejezésben, a komputer alkotó szellemű használatában. Ezért fordítunk különös figyelmet a grafikai- és a zenei, illetve hang-feldolgozó eszközökre és programokra, a multimédiás felhasználásokra és a hozzájuk szükséges különleges perifériákra. Nálunk a játékprogram is fontos, nemcsak afféle "kis színes", amolyan takargatnivalóan mellékes holmi.

A *PCF Piaci Séta* katalógusa – a Magyarországon eddig megszokott gyakorlattól eltérően – nemcsak a hazai üzletekben forintért megvásárolható termékeket ajánlja, hanem azokat is, amelyek esetleg még nem, vagy egyáltalán nem láthatók a magyar boltok polcain. Úgy véljük, ezzel a szemlélettel naprakészebben mutathatjuk be a PC világpiac legújabb kínálatát, amelyben akkor is élvezetes és hasznos lehet tallózni, ha sokunknak nincs lehetősége vagy szándéka rögtön megvásárolni a megcsodált terméket.

A MINŐSÉG NYOMÁBAN



158 A legjobb hardverek


162 A legkiválóbb szoftverek


164 A legjobb játékok

VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

Hol érdemes?
Ha e-mailen, interneten vagy közvetlenül a gyártótól vásárolsz, rendszerint a bolti áraknál olcsóbban kapod meg az árut. A boltokban ugyanakkor jobb a kiszolgálás, azonnal válaszolnak a kérdéseidre és ott rögtön megkapod, amit vettél. Ha levélben rendelsz, akkor minden a posta szolgáltatásain múlik, s országon belül is legalább egy nap, mire elér hozzád a küldemény. Mindig tedd el a számlákat, és nagyobb értékű vásárlásoknál használd a hitelkártyádat (ha van).

Az online vásárlás biztonságáról
Ha interneten vásárolsz és megadod a hitelkártyád számát, az nem kockázatosabb, mint ha telefonon közölnéd ugyanezt az adatot. Csak olyan internetes áruházból vásárolj, amelyik biztonsági programot (SSL) használ. A Navigator 3-ban a böngésző bal alsó sarkában látható kulcs-ikon teljes, ha az áruház biztosított adatátvitellel rendelkezik, és törött, ha nem. A Navigator 4-ben a kulcs helyett lakatot találsz, s erre az ikonra kattintva rákérdezhetsz az adatátvitel biztonságos voltára. Az Internet Explorer 3-ban a böngésző jobb felső sarkában lakat-ikon jelenik meg, ha biztonságos a site. Az Internet Explorer 4-ben ugyanez az ikon jobboldalt középen látható. Mindig csak olyan cégtől vásárolj a neten, amelynek site-járól már hallottál, s olyasvalaki ajánlotta neked, akinek a véleményében megbízol. Ha egy site zavarosnak tűnik, ne használd! Mindig nyomtasd ki a vásárlási tranzakciód szempontjából fontos képernyőket. Győződj meg róla, hogy a cég vállal-e szállítást Magyarországra (illetve Európába, vagy saját országának határain túlra) és ellenőrizd a szállítási költségeket!

A sokoldalú PC magazin PCFormat

PIACI SÉTA

3D GYORSÍTÓK Nem tudunk élni nélkülük

Gyorsuló látvány

A videokártya-piac legjelentősebb szereplői a közelmúltban hozták ki legújabb termékeiket, még több képkockát és még szebb képeket ígérve. Ha nem akarunk lemaradni, nekünk is váltanunk kell. Mindenki találhat a saját pénztárcájának megfelelő kártyát, bár a legjobbakért lassan csillagászati összegeket kérnek. A legújabb termékek mind AGP-sek, ezért ha régebbi gépünk van (vagy kevesebb a pénzünk), vegyünk egy második generációs PCI-kártyát, mondjuk egy Voodoo2-t.



3D Blaster RIVA TNT2 40 000 Ft + ÁFA Creative Labs 91%

Az Ultra vitathatatlanul a leggyorsabb chipset, legalábbis 32 bites környezetben. Mind a Direct3D-, mind az OpenGL-teljesítménye kimagasló. A Creative szokás szerint jó minőségű drivereket gyárt, amelyekkel túl lehet pörgetni az amúgy is gyors kártyát. A dobozban két játékot is találunk, a Rollcage-et és az Expendable-t, továbbá két ügyes programot a gammabeállítások módosítására. A kártya nem a legolcsóbb, de valószínűleg a legjobb.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Viper V770 Ultra	51 500 Ft + ÁFA	Diamond	89%	Fantasztikus kártya, csak hát az ára...
WinFast 3D S320 II	43 900 Ft + ÁFA	Leadtek/M2	84%	TNT2-alapok, de gyatra driver.
Erazor III	40 000 Ft + ÁFA	Elsa/Force 2	84%	Gyors mindenes, elérhető áron.
Millennium G400 Max	55 000 Ft + ÁFA	Matrox	82%	Bump-mapping és kétmonitoros üzemmód.

CD-ÍRÓK ÉS -ÚJRAÍRÓK Dolgozni csak pontosan, szépen...

Rakj rendet!

Ha gyorsan, könnyen és főleg olcsón akarsz adatokat archiválni, vagy ha kedvenc audiofájljaidat hagyományos CD-lejátszón is meg szeretnéd hallgatni, be kell szerezned egy CD-írót vagy -újraírót. Ha van még helyed a lemezek számára, megfelel egy jó minőségű "egyszer használatos" CD-R is. Ezek egyrészt olcsóbbak, másrészt gyorsabbak, mint a CD-RW-k.



ÚJ! CRW6416S-VK 78 900 Ft + ÁFA Yamaha 80%

Ezt a SCSI-meghajtót nem hatja meg az IDE-interfész lassúsága, így számára a 6x-os író és a 4x-es újraíró sebesség sem elérhetetlen. Nem ez a mezőny leggyorsabb darabja, de egy CD-vel így is alig több mint 15 perc alatt végez. A mellékelt leírás minden részletre kiterjed, a SCSI-interfész pedig kiemelkedően megbízható, az ár azonban ennek megfelelően magas: majd' 80e Ft, plusz az SCSI-adapter ára, ha ilyenünk még nem lenne.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
CD-Writer Plus 8100I	63 000 + ÁFA	HP	93%	CD-R-eket és CD-RW-ket egyaránt ír.
CDD 3610	Nincs adat	Philips	92%	Elegáns, könnyen kezelhető CD-író.
PCA 362RW	49 900 + ÁFA	Philips	88%	A mellékelt szoftverek kezes bárányként viselkednek.
CRW4260T	59 900 + ÁFA	Yamaha	88%	Lassan olvas, de CD-ROM, CD-R és CD-RW kompatibilis is egyben.

ASZTALI PC-K, avagy PC-k... az asztalon

Újat venni vagy bővíteni?

A számítógépek állandóan bővítésre szorulnak, ami az iparág fejlődése felől nézve örömteli, a pénztárcánk felől viszont kevésbé. Ha hardver és szoftver szempontból az igényesek közé tartozunk, a nyitott PC-s szabványoknak köszönhetően jó darabig fejleszthetjük gépünket. A tapasztalatok szerint jobban megéri csúcskategóriás számítógépet venni, mint egyenként pótolni az öregedő darabokat.



Time 600-3 XL Professional Nincs adat Time Computers 94%

Noha az Evesham Vale Athlon 600-as gyorsabbnak (!) bizonyult, az összesített eredmény alapján a Time Computers konfigurációját hoztuk ki győztesnek. A beépített DVD- és CD-R-meghajtó, továbbá a 256 Mb-os memória valóban magáért beszél, a 19 colos monitorról és a mellékelt szoftvercsomagról nem is beszélve. Az XL Professional mellett nem lehet elmenni. Az áráról pedig csak annyit: valamit valamiért...

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
GameStation 3/V3	Nincs adat	Dan	94%	Nem olcsó, de fürge, és könnyen bővíthető konfiguráció.
Carrera Octan	Nincs adat	Carrera	90%	LG Studioworks monitor és Xentor TNT2 Ultra kártyával.
Gateway 550	Nincs adat	Gateway	89%	Jól néz ki, jól is működik, de sajnos túl zajos.
Vale Athlon 600	Nincs adat	Eversham	81%	Gyorsnak gyors, ám összességében nem tökéletes.

DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉPEK Értik a csíziót

Most repül a...

A digitális kamerák sosem voltak ilyen olcsók: növekvő felbontásukkal és tárolókapacitásukkal egyre jobb vételnek tűnnek. Ha a régi fényképezőgépünket akarjuk leváltani, izmosabb modellt kell választanunk – a 640x480-asok ideje lejárt, legfeljebb csak webes célokra felelnek meg. Ha már egyszer beruházunk, érdemes olyan extra funkciókért is fizetni, mint a zoom, a preview vagy a késleltetett exponálás.



CoolPix 950 300 000 Ft + ÁFA Nikon 92%

Ha jól el vagy engedve, lepd meg magad vele. Csinos kis darab, és ebben az árkategóriában a legjobb digitális kamera. Akár 1600x1200-as felbontásra is képes és háromszoros optikai zoom van rajta. Tudása mellett képminősége is egyedülálló. Az örök elégedetlenek kedvéért megkapjuk hozzá az Adobe Photoshop 5-ös verzióját, és négy tölthető elemet is, a hozzájuk való töltővel.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
FinePix 2700	232 000 Ft + ÁFA	Fuji	89%	Ergonómikus kivitelezés, jó minőségű képek.
RDC-4200	144 000 Ft + ÁFA	Ricoh	83%	Részletes képet ad, és a tévéhez is csatlakoztatható.
QV-5500SX	108 800 Ft + ÁFA	Casio	80%	Digitális sötétszoba és panorámakép-funkció.
GC-S5	151 920 Ft + ÁFA	JVC	79%	Nincsenek extrái, de azért jó képet vág hozzá.

PIACI SÉTA

DVD-MEGHAJTÓK A szemünk fénye



DVD-A03S 34 900 Ft + ÁFA Pioneer 90%

A DVD-AO3S először a lemezbehelyezés megújításával nyűgöz le (az autós CD-lejátszóknál láttunk utoljára ilyet), csak ezután jön a teljesítmény: DVD-meghajtóként 6x-os sebességre képes, a CD-ket pedig 36x-osan olvassa. A telepítése roppant egyszerű – ugyanazokat a csatlakozókat használja, mint egy hagyományos CD-ROM.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
PC-DVD Encore	36 000 Ft + ÁFA	Creative Labs	91%	Meghajtó és MPEG2-dekódolás egyben.
PC-DVD Encore 6x	51 000 Ft + ÁFA	Creative Labs	88%	Nagyszerű DVD-s meghajtó/kártya kombináció.
DVD-RAM	Nincs adat	LaCie	88%	Gyors, jól összerakott meghajtó.
SR-8583B	20 200 Ft + ÁFA	Panasonic	80%	Ez is megéri, és itt is dekóder kell a mozizáshoz.

Filmfesztivál

A DVD-s szoftverek egyelőre nem árasztják el a boltok polcait, kedvenc filmjeinket azonban már most jobb minőségben nézhetjük, mint korábban VHS-en. Egy DVD-meghajtó segítségével ízelítőt kaphatunk abból, mire képesek a házimozi-rendszerek. Az MPEG-2 dekódolásról természetesen gondoskodnunk kell, és ha nem a leggyorsabb PII-es processzort használjuk, be kell szereznünk egy dekóderkártyát.

JÁTÉKVEZÉRLŐK Remegő kézzel...



ÚJ! Wingman Gamepad Extreme 10 870 Ft + ÁFA Logitech 87%

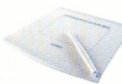
Az Gamepad Extreme-mel a Logitech minden tekintetben felzárkózott a Microsoft hasonló termékei mögé. A paden hat hagyományos és két tűzgombot találunk, valamint egy programozható makrógombot a bonyolultabb trükkökhöz. És azoknak, akik csak a külső alapján ítélnek, íme a slusszpoén: a sensort megnyomva az Extreme a dőlésszöget is érzékelni tudja, ami kezdetben furcsa lehet, de érdemes kipróbálni.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
SideWinder Precision Pro	16 350 Ft + ÁFA	Microsoft	91%	Precíz és formatervezett botkormány.
SideWinder FF Wheel	38 020 Ft + ÁFA	Microsoft	91%	A legjobb force feedbackes kormány, amit csak el tudsz képzelni.
Cyborg 3D Digital Stick	14 800 Ft + ÁFA	Saitek	90%	A joystickok királya: futurista külső hatékonysággal párosítva.
Wingman Formula Force	44 580 Ft + ÁFA	Logitech	86%	Masszív kormány jól eltalált force feedbackkel.

Játszani is engedd!

A force feedback a joystickok és a kormánykerekek piacán is forradalmi változásokat hozott: az arcade játékok és az autóversenyek kedvelői manapság már nehezen tudnak meglenni nélküle. Ha megelégszünk a gamepaddel, ügyeljünk arra, hogy a mai játékok igényeinek megfelelően, elegendő gomb legyen rajta. A Quake és társai irányításához egy jó egér is megteszi.

BEVITELI ESZKÖZÖK Kívülről belülre...



Intuos (A6) 52 900 Ft + ÁFA Wacom 92%

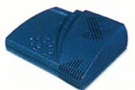
Ez a Wacom legkisebb táblája, méretéhez képest mégis meglepően jól használható. Míg a korábbi termékek 256-féle nyomáserőt tudtak megkülönböztetni, addig az Intuos (A6) ennek a négyszeresére képes. Ily módon finomabbá válnak a vonalak, illetve nagyobb lesz a felbontás. A táblához adott toll a dőlésszöget is érzékeli, a legtöbb alkalmazás azonban nem támogatja ezt az opciót. Ha elég vastag a pénztárcánk, egy kimagasló szoftverellátottságú és minőségű rajzeszközzel lehetünk gazdagabbak.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Cordless Wheel Mouse	12 900 Ft + ÁFA	Logitech	90%	Gyerekjáték installálni, ergonómikus és vezeték nélküli.
Intellimouse Pro	14 690 Ft + ÁFA	Microsoft	90%	Elképesztően kényelmes kisegér, görgővel felszerelve.
Natural Keyboard Elite	14 020 Ft + ÁFA	Microsoft	88%	Jól összerakott, kényelmes billentyűzet.
Natural Pro	11 690 Ft + ÁFA	Microsoft	83%	A "Nagy Testvér" bátyja.

Egerek és emberek

Az egér és a billentyűzet nem tartozik a technika legmodernebb csúcsteljesítményei közé, mégis nehéz elképzelni, mihez kezdenénk nélkülük. Mostanában egyre inkább előtérbe kerülnek az ergonómiai szempontok, az ínhüvelygyulladás ugyanis hosszú időre harcképtelenné tehet minket. A legfontosabb, hogy mindkét eszköz jól kézre essen. Ha sokat játszunk 3D-s játékokkal, fontoljuk meg a gyorsabban reagáló USB-s eszközök beszerzését.

MODEMEK Az idő pénz



USR 56K Professional Message 39 990 Ft + ÁFA 3Com 92%

Okos, szép, és sokkal többre használható, mint egy átlagos modem. Még PC sem kell hozzá: faxokat és szöveges üzeneteket azonnal tud fogadni. Termetes darab, de tele van gombbal, így kedvünkre mazsolázhatunk a távollétünkben érkezett üzeneteinkben. Természetesen modemként is megállja a helyét: gyors és megbízható is egyben. A Professional Message a tökéletes kommunikációs megoldás.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Typhoon Internal 56K	Nincs adat	Eagle Marketing	91%	Alkalmi vétel: gyorsaság kitűnő szoftverrel kombinálva.
Supra Express 56e Pro	22 900 Ft + ÁFA	Diamond	90%	Olcsó, de egyáltalán nem rossz. .
Safire 560 Voice	Nincs adat	Lasat	89%	Kinézetre pompás, és jó áron nyújt kimagasló minőséget.
56 Voice Desktop	Nincs adat	Pace	80%	A mellékelt szoftvercsomagban mindent megtalálsz.

Modem talking

Az ingyenes internetszolgáltatók (várható) megjelenésével és a modemek folyamatos fejlődésével az internetes barangolás ára is csökkenésnek indult. Lassan egyeduralkodóvá válnak az 56K-s modemek. Ez persze csak elméleti sebesség, de a régebbi 33,6-osokhoz képest jelentős a különbség. Csak V.90-es szabványon működő terméket vegyünk, és kérdezzünk rá a külön szolgáltatásokra is.

PCFormat A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

MONITOROK A lélek tükrei

Lap és átló

Mivel a szemünk világa mindennél drágább, a monitor a számítógép legfontosabb tartozéka. Érdemes a lehetőségek szerint minél több pénzt rájuk költeni. A jó katódsugaras monitor négy legfontosabb tulajdonsága: széles képátló, nagy felbontás, magas képfrissítési frekvencia és kis képponttávolság. A jövő az LCD- és a TFT-képernyőké (és a digitális technikáé), de ha jó ár/teljesítmény-arányt keresünk, egy darabig még ne váltsunk képet.



VPD 150 393 200 Ft + ÁFA ViewSonic 93%

Első pillantásra úgy tűnik, mint valami rossz tréfa. Egy 15 colos modell kb. 300 ezer forintért?! Na neee... Persze nem holmi vietnami gagyiról van szó, hanem egy digitális TFT-monitorról. A kép kristálytiszta, és kalibrálni sem kell. Az elegáns ékszerdoboz beépített hangszórókkal is rendelkezik, sőt a képet kilencven fokkal elforgatva "portrénézetre" is válthatunk. Te kis drága...

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Flatron 795FT Plus	115 830 Ft + ÁFA	LG	91%	Jó tulajdonságokkal rendelkező 17 colos modell, káprázatos áron.
SyncMaster 700FT	127 300 Ft + ÁFA	Samsung	91%	Torzításmentes képet nyújt lenyűgöző technikai jellemzők mellett.
PT 795	251 000 Ft + ÁFA	ViewSonic	89%	Borsos árú, de káprázatos. (Nem úgy.)
Microscan G66	163 600 Ft + ÁFA	ADI	88%	Ezzel tisztességes áron tehetsz szert egy jó minőségű kompakt 19 colosra.

HORDOZHATÓ ESZKÖZÖK Elhordják magukat

Mint a nagyok

Ha sokat utazik az ember, a PC szállítása csak bizonyos nehézségeket vállalva oldható meg. Ilyenkor jönnek számításba a PDA-k, a notebookok és az egyéb hordozható számítógépek. Ha nem akarunk kompromisszumot kötni, a notebookot kell választanunk. Ellenben ha csak egyszerű feladatokat akarunk megoldani, jobb szolgálatot tesznek a PDA-k. Napjaink sztárja a Psion 5, de a Win CE-t használó gépek is népszerűek. Említést érdemel még a Communicator, amelybe egy telefont építettek be (vagy fordítva).



Vaio PCG-C1X 600 000 Ft + ÁFA Sony 93%

A Sony hordozható gépe méretétől eltekintve nem sokban különbözik egy 266MHz-es Pentium MMX-szel, 64Mb RAM-mal és 4,3Gb-os merevlemezzel szerelt asztali PC-től. A C1X a fentieken túl csúcsminőségű TFT-s LCD-képernyőjével is rabul ejti használóját, melyen 16 bites színmélység mellett 1024x480-as felbontásban futtathatók a programok. Szót kell még ejtsünk a beépített hangkártyáról és kameráról, valamint a V.90-es modemről is...

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
9110 Communicator	237 600 Ft + ÁFA	Nokia	89%	Mobiltelefon és PC egyben.
Psion Series 5MX	159 900 Ft + ÁFA	Psion	88%	A leggyorsabb, legszebb kéziszámítógépek egyike.
Palm V Organiser	129 000 Ft + ÁFA	3Com	88%	Jó felépítésű, könnyen kezelhető palmtop.
E.Four Mini-mail pager	Nincs adat	PageOne	85%	Egyszerűen kezelhető pager, ingyenes webhasználattal.

PRINTEREK Ameddig a föld kerek...

Házi nyomdák

Lézer vagy tintasugaras – ez itt a kérdés. És a válasz? Attól függ, szöveg vagy színes ábra. Bármelyikről van is szó, a lényeg a felbontás – minél nagyobb, annál jobb. Az elsősorban szövegekhez használt lézerprintereknél a sebesség is elsőrendű tényező. A színes tintasugarasok egy része fotóminőségű képek előállítására is alkalmas, de vigyázzunk: az ehhez szükséges tinta és festék nagyon drága is lehet.



DeskJet 710C 38 900 Ft + ÁFA HP 92%

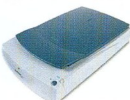
Fotóminőségű nyomtatás elfogadható áron. A 710C-t kisebb irodák számára ajánlják, de az otthoni felhasználók is megengedhetik maguknak. A nyomtató a HP saját tintasugaras technológiáját, a PhotoREt II-t használja, és percenként 6,5 oldal kinyomtatására képes. Nem a legkisebb darab, de legalább jól bírja a mindennapos használatot. A használata roppant egyszerű, és akár sima, akár fényes papírra dolgozik, látványos lesz az eredmény.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
ArtJet 20	Nincs adat	Lexmark	90%	Átlagon felüli minőség és funkcionalitás.
Stylus Photo 750	69 900 Ft + ÁFA	Epson	89%	Nyomtatási minőségével magasra tette mércét.
Stylus Photo 1200	138 000 Ft + ÁFA	Epson	89%	Ha a több jobb, ez nagyon jó – a 750-es A3-as változata.
DeskJet 815C	51 900 Ft + ÁFA	HP	85%	Sokoldalú, fotóminőségű nyomtató, elérhető áron.

SZKENNEREK Gépek és képek

Mindenre képesek

Faxolás, fénymásolás, képszerkesztés: nincs több gond, ha szert teszünk egy jó szkennerre. A "képolvasók" kisebbek, olcsóbbak, gyorsabbak, mint valaha, és már nemcsak a profi grafikai stúdiókban találkozhatunk velük. Immár alapkövetelmény a 600 dpi és a 24 bites színmélység. Ne érjük be az olcsóbb kézi szkennerekkel: síkágyas társaik sokkal több szolgáltatással és nagyobb kényelemmel hálálják meg a magasabb árat.



Microtek Scanmaker X6 49 900 Ft + ÁFA Microtek 90%

A Scanmaker X6 alacsony árát meghazudtoló képminőséget és barátságos szoftvereket kínál. USB-perifériáról van szó, tehát installálás után nem kell újraindítanunk a gépet. A mellékelt programok között az Adobe PhotoDeluxe-ot ugyanúgy megtaláljuk, mint az Ulead PhotoImpact 4.2-t. A ScanWizard elnevezésű driver majdhogynem profi szolgáltatásokat nyújt, és nagyszerű másolatok készíthetők vele. A Microtek terméke minősége mellett a sebességével is kitűnik.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Black Widow 4830 Pro	12 900 Ft + ÁFA	Devcom	88%	Jó minőség reklámáron.
Paperport Strobe	Nincs adat	Visioneer	88%	Designos külsőbe rejtett színbűvész jó szoftverekkel.
Colorado Direct	15 900 Ft + ÁFA	Primax	87%	Gyors és pazar, csak a szoftver zavar.
Umax Astra 610S	34 900 Ft + ÁFA	Umax	83%	Jó minőség, de kissé puritán driver.

PCFormat A sokoldalú PC magazin
PIACI SÉTA

HANGKÁRTYÁK Fülbevalók és fülbemászók



ÚJ! Power Vortex2 SuperQuad Nincs adat TechWorks 90%

A Creative-féle Environmental Audiónak az ebben a kártyában is használt Vortex2 chipset és az A3D-technológia a legnagyobb riválisa. A SuperQuad kettő vagy négy hangszórót támogat, ráadásul S/PDIF optikai kimenet is van rajta a házimozi-rajongók legnagyobb gyönyörűségére. Rejtély, miként sikerült mindezt ennyi pénzből kihozni, de ez maradjon a TechWorks titka. Ha van már 3D-gyorsítónk, szerezzünk be egy ilyet is mellé.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Sound Blaster Live!	45 900 Ft + ÁFA	Creative Labs	95%	Játékosoknak és zenészeknek egyaránt príma kártya.
MaxiSound 64 Dynamic 3D	Nincs adat	Guillemot Int	92%	Négyhangszórós! Digitális!
Audiosystem EWS64 XL	121 500 Ft + ÁFA	Terra Tec	92%	Félprofiknak és profiknak egyaránt.
D´music SM320V	Nincs adat	Pine	83%	Kicsi, de drága hordozható MP3-lejátszó.

Bábeli hangzavar

Tény, hogy a grafikus kártyák felvarrták a PC-s játékok arcát, de a virtuális valóság nem lenne teljes, ha nem egyre tökéletesebb hangkártyák húznák hozzá a talpalávalót. Itt is meghonosodott a 3D, elsősorban a Creative Labs-féle Environmental Audio és az Aureal kifejlesztette Vortex2-nek köszönhetően. Ha zeneszerzéssel is foglalkozunk, olyan kártyát válasszunk, amely minél több MIDI-csatorna kezelésére képes.

HANGSZÓRÓK Magasak és mélyek



ÚJ! YST-MS50 Nincs adat Yamaha 87%

Az YST-MS50 egy háromhangszórós rendszer, melyet PC-hez vagy minihifihez csatlakoztatva használhatunk ki legjobban. A két kisebbik "doboz" kerül az asztalra, míg a basszusért felelős harmadik földközelben fér el a legjobban. Az üzembe helyezése nem is lehetne egyszerűbb, és a kezelőszervek is közérthetőek, a basszust azonban csak magán a hangszórón állíthatjuk. Torzításmentes, nagyszerű hang, csak az ár, azt tudnánk feledni...

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
ACS 48	35 900 Ft + ÁFA	Altec Lansing	90%	Kitűnő hangminőség, még hangosan is.
ACS 305	40 900 Ft + ÁFA	Altec Lansing	89%	Négyhangszórós rendszer jó szoftverrel.
Microworks 350	54 900 Ft + ÁFA	Creative Labs	88%	Minden spektrumban tökéletes hang.
DigiTheatre	Nincs adat	Videologic	87%	Házimozi és PC-s periféria egyben.

Dobozolt hangok

Ki emlékszik már azokra a rekedtes hangú apróságokra, amelyek a zene szent nevét megcsúfolva kellették magukat a monitorjaink mellett? A legmodernebb termékek már mélysugárzót is magukban foglalnak, és csak úgy dübörög belőlük a basszus. Ha van DVD-nk, három hangszóró már nem is elég. Amennyiben Windows 98-at használunk, éljünk az USB nyújtotta lehetőségekkel.

ADATTÁROLÁS Hová dugtad?



ÚJ! DeskStar 34GXP Nincs adat IBM 91%

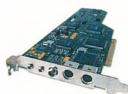
Ezt a 34Gb-os behemótot a gyártó érdekes módon nem szerverekbe, hanem az otthoni felhasználók gépébe szánja. A 34GXP már az új ATA-66-os szabvány alapján készült, ami elméletileg 66 Mb/s-os átviteli sebességet jelent. Több mint 60 CD teljes anyaga fér rá (floppyban ezt már ki sem lehet fejezni), így teljesen mindegy, mekkora a jelenlegi merevlemezünk, hogy ezzel nem ér fel, az biztos (hacsak nem vagyunk mi magunk is egy szerver).

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
ZIP 100 USB	36 900 Ft + ÁFA	Iomega	91%	A 3.5-es floppy utóda.
FlipDisk	Nincs adat	Amacom	90%	Egyszerre sok adatot mozgathatsz.
Diamond Max Plus 5120	Nincs adat	Insight	90%	20,4Gb!!!
OnStream 30Gb Digital Drive	Nincs adat	CMS Pheripherials	88%	Gyors, rugalmas és könnyen használható szalagos meghajtó.

A méret a lényeg

A merevlemezek napról napra több adatot nyelnek el. Már a legolcsóbb merevlemezek is 4Gb befogadására képesek, a csúcsmodellek pedig meg sem állnak 20Gb alatt. Ha gyakran cserélünk adatokat, értelemszerűen olyan meghajtót vegyünk, amilyen a kollégák többségének van. Ha viszont csak a személyes dolgaink között vágunk rendet, mérjük fel, mekkora sebességre, méretre, illetve fajlagos költségre tartunk igényt.

VIDEÓ Csapó indul!



Fast AV Master 98 179 000 Ft + ÁFA Fast Electronic 90%

A Fast Electronic videodigitalizáló kártyája komplett MJPEG-rendszer is egyben. A PCI-busznak köszönhetően több adat dolgozható fel, így az is megoldható (pontosabban csak videokártya kérdése), hogy a bejövő jelet valós időben nézzük vissza képernyőn. A mellékelt ULead MediaStudióval lehet editálni, feliratozni és hangot szerkeszteni. Mielőtt használnánk, szabadítsunk fel minél több helyet a merevlemezünkön.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Buz	49 900 Ft + ÁFA	Iomega	93%	MJPEG videodigitalizálás és editálás. Hűha.
MV1	Nincs adat	Canon	91%	Nagyon-nagyon jó minőségű, ám nagyon drága.
Studio 400	71 900 Ft + ÁFA	Pinnacle	90%	Profi editáló, és csínján bánik a merevlemezzel is.
Mirovideo Studio DC10	70 900 Ft + ÁFA	Pinnacle	82%	Videodigitalizálás és editálás, jó szoftverekkel megspékelve.

Házimozi

A saját filmek forgatása egyre egyszerűbbé válik a digitális videokamerák és a videodigitalizáló-kártyák árzuhanása következtében. Az előbbieket persze továbbra sem adják ingyen, de ha belegondolunk, hogy az efféle szerkezetek mire képesek, az ár sem lesz olyan ijesztő. Ha pedig megelégszünk a gyengébb minőséggel, néhány tízezer forintért archiválni tudjuk a nyaraláson készült felvételeinket.

PCFormat A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

ALKALMAZÁSOK Kedvenc felhasználói programok

SHAREWARE

Alkalmasint alkalmazhatunk egy alkalmas alkalmazást.



ASHAMPOO 99 DELUXE

Hilchner & Lesaani 1.5Mb Demó
(A teljes verzió £29.99)
www.pts-shop.com

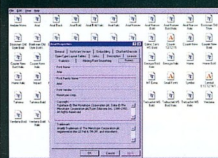
Nincs több felesleges program, csak csillogóan tiszta merevlemez. Az Ashampoo megkeresi és eltávolítja a többször is meglévő fájlokat, és ügyel arra, hogy uninstallkor az alkalmazás valamennyi összetevője törlődjön. A művelet elvégzését varázslók segítik.



GURUNET

Guru International Inc 713K Freeware
www.guru.net

A *Gurunet*-tel egyszerre kereshetsz hagyományos, illetve szinonimaszótárakban, és különféle enciklopédiákban, de akár hírekről, sporteseményekről, időjárásról vagy a tőzsdei árfolyamokról is tájékoztatást kaphatsz anélkül, hogy akár egyetlen URL-t is be kellene gépelned. Csak kijelölsz egy szövegrészt, és a program bármilyen témában további információforrások tömkelegét kínálja.



MICROSOFT FONT PROPERTIES EXTENSION

Microsoft 338K Freeware
www.microsoft.com

Ha lekéred egy font tulajdonságait, a Windows csak a legfontosabb információkat írja ki. Ez a program további adatokkal szolgál, mint például hogy ki készítette az adott betűtípust, és hogy milyen kódlapokat használ.

DTP, azaz Dévényi Tibor pizsamálya. Vagy mégsem...

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
PageMaker 6.5 plus ÚJ!	199 900 Ft+ÁFA	Adobe	88%	Egyszerű, de professzionális.
PagePlus 5 ÚJ!	Nincs adat	Serif	83%	A sok extra ellenére is könnyen kezelhető.
Publisher 9	24 860 Ft+ÁFA	Microsoft	90%	Megéri az árát. Sok helppel, cliparttal és sablonnal.

GRAFIKAI PROGRAMOK Ha mindenképp kell egy

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Bryce 4	99 900 Ft+ÁFA	MetaCreations	88%	A tájképgenerátor legújabb verziója.
Cool 3D 2.5	Nincs adat	BIT UK	72%	Profi 3D-s szövegek könnyedén.
CorelDRAW 9	187 900 Ft+ÁFA	Corel	90%	Népszerű programcsomag új effektekkel és jó clipartgyűjteménnyel.
Illustrator 8	159 900 Ft+ÁFA	Adobe	94%	A rajzprogramok csúcsa. Gyors és könnyen kezelhető.
Painter 5.5 Web Edition	129 900 Ft+ÁFA	MetaCreations	92%	Barátságosan kezelhető, de rengeteget tudó webszerkesztő.
PhotoDeluxe 3.0	19 900 Ft+ÁFA	Adobe	93%	Ebben a kategóriában ez nyújtja a legtöbb extrát.
Photoshop 5.5 ÚJ!	269 900 Ft+ÁFA	Adobe	88%	Remek új eszközök. Ez a legjobb képszerkesztő.

INTERNET Hálót borít rád az éj...

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Director 7 Shockwave	389 900 Ft+ÁFA	Macromedia	89%	Rengeteg dologra használható webszerkesztő, de bonyolult és drága.
Dreamweaver 2	139 900 Ft+ÁFA	Macromedia	93%	A webszerkesztők királya. Pehelykönnyen kezelhető.
Fireworks 2	79 900 Ft+ÁFA	Macromedia	85%	Könnyen elsajátítható webes grafikai alkalmazás.
Homesite 4	33 260 Ft+ÁFA	Allaire	88%	HTML-szerkesztő. Honlapfelügyelet, WYSIWYG stb.
Image Styler	59 900 Ft+ÁFA	Adobe	88%	Profiknak szánt grafikai alkalmazás kifinomult funkciókkal.
Internet Explorer 5.0	Ingyenes	Microsoft	Nincs adat	Minden eddiginél több (és jobb) funkció.
InvisiMail	Nincs adat	Virtually OnLine	92%	E-mail titkosítás a háttérben.
MailPlus	Nincs adat	Software Center	91%	E-mail-szerkesztő és -kezelő. Jól illeszkedik más e-mailes csomagokhoz.
Navigator 4.6	Ingyenes	Netscape	Nincs adat	Jó, de nem annyira, mint az IE5.
Net.Medic	Nincs adat	Wick Hill	90%	Felismeri az internettel kapcsolatos problémákat, de nem orvosolja őket.
Painter 5.5 Web Edition	129 900 Ft+ÁFA	MetaCreations	92%	Rendkívül könnyen kezelhető webszerkesztő.

OTTHONI ALKALMAZÁSOK Élni jó!

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
3D Dream House Designer	Nincs adat	Data Becker	80%	Profi program, néhány kezelésbeli hibával.
Geoff Hamilton's 3D Garden Designer	Nincs adat	GSP	82%	Rengeteg funkció, egy komplett növényenciklopédia.
Quicken Deluxe 2000	Nincs adat	Intuit	85%	Könnyen kezelhető, euróval is bánni tudó pénzügyi szoftver.
TaxCalc 1998-1999	Nincs adat	Which?Software	91%	Az adóbevallás útjai kifürkészhetetlenek... voltak.

MULTIMÉDIA Mindent bele!

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Art 20	Nincs adat	Thames & Hudson	92%	Alapos, szépen kidolgozott szótár a 20. századi művészetről.
Encarta 99 Deluxe	16 400 Ft+ÁFA	Microsoft	88%	Gondosan szerkesztett enciklopédia. A Britannica után a legjobb.
Encyclopedia Britannica 99	35 220 Ft+ÁFA	Enc Britannica	89%	Népszerű és naprakész. Több mint 73 ezer címszó.
Grolier Deluxe 1999	Nincs adat	Grolier Interactive	81%	Rengeteg információ, jó keretprogram, csak nagyon amerikai.
Hutchinson 1999	Nincs adat	Helicon	81%	Kifinomult, sokrétű enciklopédia. Minden benne van, amit tudni érdemes.
My Amazing Human Body	Nincs adat	Dorling Kindersley	85%	Élvezetes oktatóprogram gyerekeknek.
Play with the Teletubbies	Nincs adat	BBC Multimedia	84%	Játszva tanulni, tanulva játszani.
Star Wars: Behind the Magic	9 900 Ft+ÁFA	LucasArts/Activision	90%	Minden, amit tudni akartál a Csillagok Háborújáról.

PCFormat A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

ALKALMAZÁSOK Kedvenc felhasználói programok

IRODAI PROGRAMOK Miről álmodik a titkárnő?

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
MS Office 2000	114 900 Ft + ÁFA	Microsoft	94%	A legjobb irodai programcsomag.
WordPerfect Office 2000	122 950 Ft + ÁFA	Corel	85%	Irodai csomag rengeteg funkcióval. Elegánsabb, mint valaha.

PLUG-INEK Képszerkesztés felsőfokon

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Chromatica	Nincs adat	Chroma Graphics	79%	Színhelyettesítő alkalmazás profiknak.
Four Seasons	Nincs adat	Rayflect	80%	Hogyan rajzoljunk egyszerűen, gyorsan égboltot.
Genesis VFX	Nincs adat	GenesisFX	88%	A fények játéka: plug-in-gyűjtemény.
Intellihance Pro 4.0	69 900 Ft + ÁFA	Extensis	92%	Plug-in számítógépes grafikákhoz és fotókhoz.
Photographics	49 900 Ft + ÁFA	Extensis	90%	Illustrator-típusú plug-in. A "szöveg-szerkesztő".
Photographic Edges 4.0	Nincs adat	AutoFX	88%	Jól használható "képkeretező" program.
PhotoTracer	Nincs adat	Rayflect	82%	Drótvázas modellekből renderelt képeket állít elő.
Ulead Gif-X	Nincs adat	BIT	85%	Egy GIF és némi ügyesség egyenlő animáció.

HANG ÉS ZENE Kakofónia

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
ACID	Nincs adat	Sonic Foundry	91%	Több mint sequencer. Könnyen manipulálható hangminták.
ACID Music	Nincs adat	Sonic Foundry	90%	Kompromisszumok nélküli sequencer.
B.BoX	Nincs adat	Arbiter Group	80%	Egyszerűen kezelhető dobgép PC-re, használható hangmintákkal.
Cakewalk Pro Audio 8	Nincs adat	Et Cetera	92%	Nagyszerű sequencer jó hardvertámogatással.
Cubase VST	188 810 Ft + ÁFA	Arbiter	90%	A legnagyobb profik is erre esküsznek. Drága, de megéri.
Music Maker Pro	133 700 Ft + ÁFA	MAGIX Ent	90%	Csinálj saját zenét és videót. Tud MP3-at is.
Rebirth RB338	Nincs adat	Arbiter Group	90%	Jól használható zeneszerkesztő a dance music kedvelőinek.
Sound Studio Gold	Nincs adat	Evolution	91%	Olcsó, de sokat tudó sequencer.
VAZ+	Nincs adat	Et Cetera	87%	Az ARP Odyessy szintetizátor PC-s verziója. Jó választás kezdőknek.

RENDSZERESZKÖZÖK Etesd meg az egered!

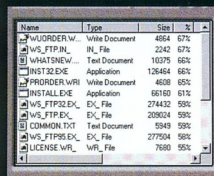
NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Brownbag Memorymate	Nincs adat	Atlantic Coast	90%	Meglepően hasznos adatbázis-készítő.
Conversions Plus	Nincs adat	Dabs	81%	Ha fájljaink konvertálásra szorulnak.
Diskclone Extra Strength	Nincs adat	Quarterdeck	87%	Merevlemezek másolása bármilyen OS alatt, adatvesztés nélkül.
First Aid 2000 ÚJ!	13 070 Ft + ÁFA	McAfee	85%	Megelőző védelem PC-k számára.
Invisimail	Nincs adat	Virtually Online	92%	Nagyszerű e-mail-titkosító program, hogy ne kelljen senkinek az orrára kötni.
Laplink Professional	Nincs adat	Travelling Software	90%	Hogyan csatlakoztassunk laptopot asztali géphez.
McAfee Office	23 900 Ft + ÁFA	McAfee	90%	Kedvező árú rendszerkarbantartó program Windowshoz.
Omniform 4.0	Nincs adat	Comp Unlimited	92%	Öröm lesz vele űrlapot készíteni.
Partition Commander	15 250 Ft + ÁFA	V Communications	91%	Olcsó segédprogram a merevlemezek újraparticionálásához.
QuicKeys	Nincs adat	CE Software	94%	Remekül testreszabható program a leggyakoribb feladatok megkönnyítésére.
TF2000	Nincs adat	Eye-t Technology	90%	Y2K-javító program. Bármilyen gépen fut.
VirusScan Platinum	19 060 Ft + ÁFA	McAfee	89%	Heurisztikus, naprakész vírusirtó.

VIDEÓ Üsd, vágd

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
VideoStudio	32 200 Ft + ÁFA	Ulead Systems	85%	Egyszerűen kezelhető, netbarát mozgóképszerkesztő.
VideoWave 2	Nincs adat	MGI Software	90%	Az olcsó editálóprogramok legjobbika.

SHAREWARE

Tovább is van, mondjuk még?



NETZIP CLASSIC

Netzip 1.6Mb Demó (A teljes verzió £29.99)
www.netzip.com

A *Netzip Classic 7.0* a tömörített fájlok letöltéséhez és kibontásához nyújt segítséget. Ha már töltöttél le zipfájlokat, MP3-at, játékokat vagy bármi mást az internetről, sajnálhatod, hogy nem használtad ki a *Netzip* Download Demonja által kínált pause, resume és reconnect lehetőségeket.



PAINT SHOP PRO 6

Jasc Software 13.8Mb Demó (A teljes verzió £92)
www.jasc.com

A *Paint Shop Pro* nagy utat járt be az utóbbi években. Az új verzióval a kezdők is elboldogulnak, de a profik igényeit is kielégíti. Még több segítséget kapunk vektorrajzainkhoz, javult az interfész és mostantól digitális vízjeleket is alkalmazhatunk.



WEBSHOTS

Webshots 3Mb Demó (A teljes verzió £11)
www.webshots.com

A *Webshots*-ban 1000 nagy felbontású képet találunk, többféle témában, a sporttól kezdve egészen az állatokig. A fotók háttérképként és képernyővédőként is nagyszerűen használhatók. A teljes verzió mindennap automatikusan új témákat tölt le, és megengedi, hogy a gyűjteményt saját képeinkkel is kiegészítsük.

PC Format A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

JÁTÉKOK A *PC FORMAT* 100-AS LISTÁJA

A STRATÉGIA SZTÁRJAI

Hat állócsillag a stratégiai játékok egén.

BRAVEHEART



Eidos

86%

Skót harcmezőkön játszódó stratégia, nagy vonalakban az azonos című film alapján. Mel Gibson meg minden ilyesmi, gyönyörűen kivitelezett csatákkal. Szabadság vagy halál!!!

C&C: TIBERIAN SUN



Electronic Arts

90%

A közkedvelt C&C sorozat régóta várt harmadik epizódja jött, látott és győzött. Játssz akár a NOD-dal, akár a GDI-vel, a cél megsemmisíteni az ellenfelet.

DUNGEON KEEPER 2



Electronic Arts

85%

Építsd fel kazamatáidat, töltsd meg szörnyekkel és mészárold le a jófiúkat. A régi feljavított változata, de nem túl sok újdonsággal.

SETTLERS 3



Blue Byte

87%

Részletes grafikai megoldás és komplex városépítés szerepel az étlapon, de a vérszomjasabb stratégák méltán panaszkodhatnak a kevés harcra.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

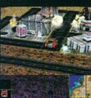


GT Interactive

83%

Az eredeti hipermodern egységeinek helyét orkok, varázslók és egyéb fantasy lények veszik át. Lehetett volna jobb is, de azért érdemes játszani vele.

WARZONE 2100



Eidos

89%

Van új a valós idejű stratégia műfajának kihűlőben levő napja alatt, legalábbis ez a játék erre utal. A stratégia szerelmeseinek kötelező tananyag.

CÍM	KIADÓ	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Actua Soccer 3	Gremlin	85%	Rengeteg csapat és különböző nézet, kivételes grafikával kombinálva.
Aliens vs Predator	Fox Int	91%	Változatos és izgalmas játékmenet, lebilincselő hangulat.
Alpha Centauri	EA	92%	Futurisztikus "istenszimulátor". Ragyogó ötletek, a végtelenségig játszható.
Apache Havoc	Empire	90%	Egyet fizetsz, kettőt kapsz. Részletesen kidolgozott helikopterszimulátor.
Baldur's Gate	Interplay	86%	Az AD&D Forgotten Realmsében játszódó RPG, számtalan varázslattal.
Battlezone	Activision	91%	Tunkoljak vagy tankoljak? A C&C és a Quake jól sikerült keresztezése.
Brian Lara Cricket	Codemasters	88%	Jól játszható és valósághű krikettprogram. Csak rajongóknak!
Broken Sword	Sold Out	80%	A legjobb kattingatós "kalandjátékok" egyike. Ha sietsz, most olcsóbban hozzájutsz.
Castrol Honda Superbike 2000	Midas Int	88%	Szemrevaló darab, különösen az elődjéhez képest.
Civ 2: Test of Time	MicroProse	82%	Minden, ami a maratoni civilizációépítéshez kell.
Colin McRae Rally	Codemasters	91%	Rallyszimulátor, számos nemzetközi helyszínnel.
Commandos	Eidos	87%	Elképesztően részletes, iszonyú nehéz küldetéseket tartalmazó stratégia.
Conflict: Freespace	Eidos	87%	A Descent 2 világűrben játszódó, elegánsabb kiadása.
Corsairs	Codemasters	80%	Tengeri stratégia, nagy mozgásszabadsággal.
Creatures 2	Mindscape	82%	Életszimulátor, s hozzá egy hatalmas világ.
Cutthroats	Eidos	82%	Nem lehet abbahagyni, csakúgy mint a klasszikus Pirates!-t. Hatalmas területen játszódik.
Darkstone ÚJ!	EA	81%	Kiemelkedően jó RPG, nagyszerű irányítással és grafikával.
Delta Force	Nova Logic	90%	Kitűnő kommandós játék rengeteg pályával és élvezetes multiplayerrel.
Descent 3	Virgin	88%	Az egyik legjobb kísérlet a 3D-s lövöldözősök megújítására.
Driver ÚJ!	GT	89%	Sziporkázóan eredeti autószimulátor egy rakás beállítással.
European Air War	MicroProse	88%	Pazar grafika és kitűnő campaign jellemzi ezt gyöngyszemet.
EverQuest	Sony	85%	3D-s on-line RPG. Elég széles, de nem elég mély.
F-15	EA	87%	Hasítsd az eget, irtsd a gaz ellent! A legnagyszerűbb repülőgépszimulátorok egyike.
F-16 Multirole & MiG-29	Nova Logic	90%	Két repülőgép egy csapásra. Lélegzetelállító.
F-22 Lightning 3 ÚJ!	Nova Logic	82%	Jó szimulátor, főleg kezdőknek. Hálózati multiplayer lehetőséggel.
Falcon 4.0	MicroProse	89%	Precízen pontos, realisztikusan valósághű. Kell ennél több?
FIFA 99	EA	89%	Jelenleg talán a legjobb PC-s fociprogram, zenéjét szerezte Fat Boy Slim.
Fighter Squadron	Activision	89%	Második világháborús repülőgépszimulátor. A legjobb ebben a műfajban.
Final Fantasy 7	Eidos	93%	Kissé bizarr, de csodálatos, keleti témájú RPG. Izgalmas csaták, interaktív szereplők.
Flight Unlimited 2	Eidos	88%	Processzornyúzó repszim, a legtöbb helyen már leértékelve.
Fly!	Take 2	88%	Könnyen játszható, de realisztikus repülőgépszimulátor.
Forsaken	Acclaim	93%	Tetszetős Descent-klón, fantasztikus multiplayer deathmatch-pályákkal.
Gangsters: Org Crime	Eidos	88%	Meglepően részletes stratégia nagy felbontású grafikával.
Golf Pro 2: Wentworth	Empire	87%	Rendkívül jól kezelhető golfprogram. Üdv a pályán!
Grim Fandango	LucasArts	94%	Őrülten jó kalandjáték pompás grafikával és világbajnok történettel.
GTA London 1969	Take 2	89%	Grand Theft Auto, 1969, London – Mi mást mondhatnánk még?
Half-Life	Sierra	95%	Páratlan játék, magával ragadó történet és utánozhatatlan fegyverek.
Heavy Gear 2	Activision	85%	Speciális kihívás, kitűnő campaign, korrekt látvány.
Heretic 2	Activision	90%	Tomb Raider-gyilkos kalandjáték látványos effektekkel.
Heroes of Might & Magic 3	Ubi Soft	80%	Fantasy környezetben játszódó, körökre osztott stratégia – a sorozat legjobb darabja.
Hidden & Dangerous	Take 2	92%	Kifinomult taktikát igénylő játék, gazdagon díszített környezetben.
Incoming	Rage	90%	Ufók, repülőgépek, helikopterek. Maga a totális háború.
Int Football 2000	Microsoft	83%	Taktikás, gyors fociprogram – egyedülálló a maga nemében.
Int Rally Champ.	Europress	89%	A régi téma ultrarealisztikus feldolgozása.
Jetfighter: Fullburn	Take 2	87%	Kiemelkedő sztori és villámgyors légi ütközetek – modern vadászgépekkel.
Jimmy White's 2: Cueball	Virgin	89%	Pontos grafika, érdekes helyszínek.
Kingpin	Virgin	86%	Alaposan megtervezett, látványos játék inkább SiN-es, mint Half-Life-os beütéssel.

PC Format PIACI SÉTA

A sokoldalú PC magazin

JÁTÉKOK A *PC FORMAT* 100-AS LISTÁJA

CÍM	KIADÓ	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Klingon Honor Guard	MicroProse	90%	Megunhatatlan 3D-s lövöldözős.
Knights and Merchants	Int Magic	85%	Abbahagyhatatlan stratégia elmés pályákkal, ördögien jó grafikával.
Lander	Psygnosis	89%	Jól kidolgozott, nagy kihívást jelentő űrhajós játék lebilincselő történettel.
Machines	Acclaim	81%	Kitűnő valós idejű stratégia, újszerű elemekkel fűszerezve.
Madden NFL 99	EA	85%	Egy sportjáték – kezdőknek és profiknak egyaránt.
MechWarrior 3	MicroProse	89%	A legjobb "robotos" játék PC-n, de lenne mit javítani rajta.
Michael Owen's WLS 99	Eidos	86%	Számtalan látványos mozdulat, egy futballfenomén garanciájával.
Micro Machines 3	Codemasters	90%	Autóverseny nagy házakban kis autókkal. Hálózatra termett.
Microsoft Baseball 2000	Microsoft	89%	Minden létező csapat és stadion – számtalan állítási lehetőséggel.
MiG Alley	Empire	88%	Repülőgépszimulátor rengeteg egyedi tulajdonsággal. Rajongóknak kötelező.
MS Combat FS WW2	Microsoft	85%	Néhány jól ismert gép a Microsoft második világháborús repülőgépszimulátorában.
Myth 2: Soulblighter	GT Interactive	85%	Valós idejű stratégia, minden benne van, amit az első rész előlegezett – és még több is.
Need for Speed 4	EA	88%	Árnyaltabb, mint az elődje, de legalább olyan izgalmas, meg persze látványos.
Nuclear Strike	EA	82%	Arcade stílusú helikopterszimulátor, terroristavadászattal egybekötve.
Outcast	Infogrames	87%	Eredetien sikerült kalandjáték. Kár, hogy néhány helyen lassú.
Populous: The Beginning	EA	93%	Istenszimulátor rengeteg varázslattal és élethű grafikával.
Premier Manager 99	Gremlin	80%	Focimenedzser program, naprakész statisztikákkal.
Quake 2: Quad Damage	Activision	92%	Quake 2 minden mennyiségben.
Railroad Tycoon 2	Take 2	90%	Rengeteg térkép, egyszerű irányítás. Nehéz lesz abbahagyni...
Resident Evil 2	Virgin	86%	Zombi zombi hátán... És a tieden.
Rogue Squadron	LucasArts	81%	Légy Luke Skywalker és próbáld ki a Lázadók gépeit – nagyon szórakoztató.
Rollcage	Psygnosis	87%	A Wipeout szellemi utódja, maga az arcade élvezet.
RollerCoaster Tycoon	Hasbro	83%	Vezetőképző tanfolyam kezdő vidámparkosoknak.
Shogo: Mobile Armor Div	Microids	85%	Jim McCauleyt teljesen elbűvölte ez a manga stílusú, robotos shoot-'em-up.
Silver	Infogrames	90%	Izgalmas angol RPG fantasztikus történettel és jó engine-nel.
SimCity 3000	EA	80%	Elmés interfész és vicces karakterek a népszerű városépítő programban.
SiN	Activision	89%	Látványos helyszínek, különböző taktikát megkövetelő pályák, nagyágyú a lövöldözős kategóriában.
Soul Reaver	Eidos	81%	Vámpírok és egyéb szépségek a baljós hangulatú kalandjátékban.
Speed Busters	Ubi Soft	82%	Szokványos autók, szokatlan pályák.
Sports Car GT	EA	85%	Összetett és nehéz, a garázs ellenben jól felszerelt.
Starsiege Universe	Havas	85%	Két játék egyben. Egy valódi heavy metal lövöldözős.
Star Trek: Federation	MicroProse	80%	Star Trek rajongóknak. Hív a mély űr.
Street Wars	Infogrames	81%	Élet az utcán, csak itt mulatságos és izgalmas. Nem fogsz unatkozni.
Thief: The Dark Project	Eidos	90%	Ragyogó 3D-s engine és művészi hangeffektek.
TOCA 2: Touring Cars	Codemasters	90%	Az összes rallyszimulátor ilyen nehéz?
Tom Clancy's Rainbow Six	Take 2	87%	Remek hangulatú 3D-s lövöldözős őrült jelenetekkel.
Total Air War	Ocean	90%	Fenomenális repülőgépszimulátor káprázatos grafikával, nagyszerű repülésélménnyel.
UEFA Champions	Eidos	88%	Az UEFA kupa minden izgalmát felvonultatja ez a játék.
Ultima Online: Second Age	EA	91%	Érezd magad szabadnak ebben a folyamatosan változó, online világban.
Unreal Tournament	GTi	92%	Minden idők egyik legjobb játéka most még jobb lett. 3Dfx kártya kötelező!
USM 98/99 Season	Sierra	86%	Még egy bőr ugyanarról, friss statisztikákkal a focimániások kedvéért.
V2000	Grolier	88%	Lenyűgöző 3D-s akció/kalandjáték. Ez az, amit nem lehet megunni.
WarBirds	Int Magic	85%	Kizárólag a neten játszható. Ki a jobb a levegőben?
Wild Metal Country	DMA/Gremlin	85%	Tankok egymás ellen. Hatékony fegyverek, élethű csaták.
World War 2 Fighters	EA	87%	Klasszikus repülős játék lenyűgöző képi és hanghatásokkal.
Worms: Armageddon	MicroProse	86%	Javított single-player üzemmód. Kukac a kukacnak farkasa.
X-Wing Alliance	LucasArts	91%	Az Ezeréves Sólyom pilótája lehetsz. A Star Wars-sorozat egyik legjobb tagja.

LEGENDÁS VERSENYEK

Hat lélegzetelállító program a sebesség megszállottjainak.

CASTROL HONDA SUPERBIKES 2000



Midas Interactive

88%

Ebben a fantasztikusan élethű Superbike-szimulációban nem vághatsz le csak úgy kanyarokat. De kell-e annál több, mint hogy egy Honda nyergében versenyezhetsz? Ez a játék mindent tud, amit két keréken meg lehet csinálni.

COLIN MCRAE RALLY



Codemasters

91%

A mindenkit sárral telefröcskölő rally most bagóért kapható. Érdemes kipróbálni annak ellenére, hogy már feltűnt a láthatáron a *Rally Championship*.

DRIVER



GTi

89%

Egy kicsit szokatlan száguldozós játék. Egy bűnszövetkezet megbízásából kell keresztülkasul száguldoznod a városon. Fantasztikus vezetési élményt nyújt.

GP500



MicroProse

86%

Ezzel a szimulációval a Superbike osztályon kívüli gépekkel rodeózhatsz. És ráadásul ez a legélethűbb játék, amiben ezt megteheted.

ROLLCAGE

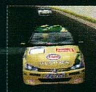


Psygnosis

87%

Szeretnél egy kicsit másféle vezetési stílust is kipróbálni? Nos, ez a távirányítós játékautókhoz hasonló vezérlés garantáltan egész más. Gyors és félelmetesen őrjítő.

TOCA 2: TOURING CARS



Codemasters

90%

Ez a legjobb PC-s autós szimuláció. Vagy csak volt? Olvasd el a 92. oldalon, hogy a 24 órás Le Mans verseny mire képes.

És ami kimaradt:

Battlezone	91%
Commandos	87%
Conflict: Freespace	87%
F-15	87%
Forsaken	93%
Incoming	90%
Int. Rally Champ	89%
Micro Machines 3	90%

PC Format A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

KAPCSOLATOK Telefonszámok, weboldalak

JÁTÉK FORGALMAZÓK

CÉG	TELEFONSZÁM	WEBOLDAL
3DO	(1) 461 5733	www.3do.com
Acclaim	(1) 461 5733	www.acclaim.com
Activision	(1) 333 6610	www.activision.com
Blizzard	(1) 262 2309	www.blizzard.com
Blue Byte	(1) 223 1500	www.bluebyte.com
Bullfrog	(1) 351 3078	www.bullfrog.com
Codemasters	(1) 223 1500	www.codemasters.com
Core	(1) 461 5733	www.core-design.com
CRYO	(1) 262 2309	
Disney Interactive	(1) 461 5733	www.disney.com
Eidos	(1) 461 5733	www.eidos.com
Electronic Arts	(1) 351 3078	www.ea.com
Empire	(1) 461 5733	www.empire.co.uk
Europress	(1) 332 9923	www.europress.com
GT Interactive	(1) 333 6610	www.gtgames.com
Hasbro Interactive	(1) 223 1500	www.hasbrointeractive.com
Havas Interactive	(1) 262 2309	www.havasinteractive.com
Infogrames	(1) 461 5733	www.infogrames.com
Interplay	(1) 351 3078	www.interplay.com
Learning Company	(1) 333 6610	
LucasArts	(1) 333 6610	www.lucasarts.com
MicroProse	(1) 223 1500	www.microprose.com
Microsoft	(1) 267 4636	www.microsoft.com/games
Midas Interactive	(1) 351 3078	www.gamesarena.com
Mindscape	(1) 461 5733	www.mindscape.com
Monolith	(37) 315 905	
Psygnosis	(1) 333 6610	www.psygnosis.com
Red Orb	(1) 461 5733	www.redorb.com
Red Storm	(1) 223 1500	www.redstorm.com
SCI	(1) 351 3078	www.sci.co.uk
Sierra	(1) 262 2309	www.sierra.com
SirTech	(37) 315 905	www.sir-tech.com
Sold Out	(1) 359 0576	www.sold-out.co.uk
Take 2	(1) 223 1500	www.take2games.com
THQ	(1) 351 3078	www.thq.com
Ubi Soft	(1) 353 1898	www.ubisoft.com
Virgin	(1) 351 3078	www.vie.co.uk

SZOFTVER

CÉG	TELEFONSZÁM	WEBOLDAL
Adobe	(1) 392 0700	www.adobe.com
Alien Skin	(1) 392 0700	www.alienskin.com
Autodesk	(1) 359 9882	www.autodesk.com
Borland	(1) 252 8145	www.borland.hu
Canto	(1) 392 0700	www.canto.com
Corel	(1) 466 6263	www.codra.hu
Cyberstone	(1) 461 5750	www.cyberstone.hu
Data Fellows	(1) 488 7700	www.2f.hu
Eidos	(1) 461 5733	www.eidos.com
Extensis	(1) 392 0700	www.extensis.com
Macromedia	(1) 392 0700	www.macromedia.com
Magix	(1) 223 1500	www.magix.com
McAfee Software	(1) 455 6000	www.mcafee.com
MetaCreations	(1) 392 0700	www.metacreations.com
Micrografx	(1) 329 2737	www.micrografx.com
Microsoft	(1) 267 4636	www.microsoft.com/hun
Netscape	(1) 329 2737	www.netscape.com
Novell	(1) 235 7644	www.novell.hu
Profi Média	(79) 325 467	www.profi-media.com
QuarterDeck	(1) 329 2737	www.quarterdeck.com
Symantec	(1) 329 2737	www.symantec.com
Woodstone	(1) 302 4420	www.woodstone.hu

HARDVER

CÉG	TELEFONSZÁM	WEBOLDAL
3Com	(1) 451 3500	www.3com.com
3dfx Interactive	(1) 322 2232	www.3dfx.com
Acorp	(1) 209 0719	www.acorp.hu
Adaptec	(1) 342 3255	www.adaptec.com
ADI	(1) 342 3255	www.adiusa.com
Altec Lansing	(1) 266 6059	www.altecmm.com
APC	(1) 209 4678	www.apc.com
ASKEY	(1) 372 7180	www.askey.com
ASUS	(1) 214 2392	www.asus.com
ATI	(1) 342 3255	www.ati.uk
Belinea	(1) 436 6610	
Canon	(1) 465 8020	www.canon.hu
Cherry	(1) 322 7846	
Compaq	(80) 206 720	www.compaq.hu
Creative Labs	(1) 236 0818	www.creativelabs.com
DELL	(1) 270 7600	www.dell.com
Diamond	(1) 266 6059	www.diamondmm.com
DTK	(1) 246 8411	
EPOX	(1) 469 8000	www.epox.com
Epson	(23) 417 300	www.epson.com
Fast Electronic	(1) 214 8621	www.allegro.hu
Freecom	(1) 352 7040	
Fuji	(1) 345 8080	www.fujifilm.co.uk
Gigabyte	(22) 515 468	www.giga-byte.com
Gravis	(1) 321 0408	www.gravis.com
Hewlett Packard	(1) 218 8800	www.hp.hu
Hyundai	(1) 452 4600	www.hyundai.com
Jazz Speakers	(1) 350 1246	
JVC	(1) 239 0086	www.jvc.com
Kodak	(1) 353 0111	www.kodak.com
Leadtek	(1) 350 1246	www.leadtek.com
Lexmark	(1) 220 5569	www.lexmark.com
LG	(1) 452 4600	www.lg.co.kr
Logitech	(1) 210 4835	www.logitech.com
Matrox	(1) 375 3716	www.matrox.com
Maxxtro	(1) 350 6822	
Microsoft	(1) 267 4636	www.microsoft.com/hun
Microtek	(1) 353 0111	www.microtek.nl
Mustek	(1) 321 0408	www.mustek.com
Nikon	(1) 350 5525	www.nikon.hu
Nokia	(1) 236 1100	www.nokia.hu
NVidia	(1) 236 0818	www.nvidia.com
OKI	(1) 266 6225	www.okihu.hu
Olympus	(1) 342 3255	www.olympus.hu
Orchid	(1) 236 0818	www.orchid.com
Philips	(1) 214 2392	www.philips.hu
Pinnacle	(1) 342 3255	www.pinnaclesys.com
Psion	(1) 356 9595	www.psion.hu
Rockfire	(1) 350 1246	
Saitek	(1) 322 2232	www.saitek.com
Samsung	(1) 452 4600	www.samsung.hu
Sanyo	(1) 353 0111	www.sanyo.com
Sony	(1) 250 2413	www.sony.hu
SOYO	(22) 515 414	www.soyo.nl
Tally	(1) 477 4050	www.tally.hu
TerraTec	(1) 322 2232	www.terratec.net
TraxData	(1) 237 1360	www.traxdata.com
Umax	(1) 221 5123	www.umax.com
Viewsonic	(1) 266 6059	www.viewsonic.com
Wacom	(1) 353 0111	www.wacom.com
Western Digital	(1) 215 3666	www.wd.com
Xerox	(1) 451 3500	www.xerox.hu
Yamaha	(1) 350 6822	www.yamaha.com

PIACI SÉTA

DVD FILMEK Magyar nyelven

WARNER DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
VESZEDELMES VISZONYOK	DANGEROUS LIAISONS	5 000 Ft
AZ ÜGYFÉL	THE CLIENT	5 000 Ft
VÍRUS	OUTBREAK	5 000 Ft
TÁMAD A MARS!	MARS ATTACKS!	5 000 Ft
FEJJEL A FALNAK	TIN CUP	5 000 Ft
HA ÖLNI KELL	TIME TO KILL	5 000 Ft
MAVERICK – A HALÁLOS PÓKER	MAVERICK	5 000 Ft
BATMAN ÉS ROBIN	BATMAN AND ROBIN	5 000 Ft
AZ EASTWICKI BOSZORKÁNYOK	WITCHES OF EASTWICK	5 000 Ft
ZAKLATÁS	DISCLOSURE	5 000 Ft
ÉLETRE-HALÁLRA	U. S. MARSHALS	5 000 Ft
ÖSSZEESKÜVÉS ELMÉLET	CONSPIRACY THEORY	5 000 Ft
PELIKÁN ÜGYIRAT	THE PELICAN BRIEF	5 000 Ft
APÁK NAPJA	FATHER'S DAY	5 000 Ft
INTERJÚ A VÁMPÍRRAL	INTERVIEW W. T. V.	5 000 Ft
MICHAEL COLLINS	MICHAEL COLLINS	5 000 Ft
SZÁLL A KAKUKK FÉSZKÉRE	ONE FLEW OVER T. C. N.	5 000 Ft
BONNIE ÉS CLYDE	BONNIE & CLYDE	5 000 Ft
SZÖKEVÉNY	THE FUGITIVE	5 000 Ft
MEGLESNI ÉS MEGSZERETNI	ADDICTED TO LOVE	5 000 Ft
GYILKOS BOLYGÓ	OUTLAND	5 000 Ft
AZ UTOLSÓ CSEPP	TEGUILA SUNRISE	5 000 Ft
BULLIT	BULLIT	5 000 Ft
NINCS BOCSÁNAT	UNFORGIVEN	5 000 Ft
BÍBORSZÍN	THE COLOR PURPLE	5 000 Ft
A SZÍV HÍDJAI	BRIDGES OF M. COUNTRY	5 000 Ft
A TEST MELEGE	BODY HEAT	5 000 Ft
BATMAN	BATMAN	5 000 Ft
BÉRGYILKOSOK	ASSASSINS	5 000 Ft
KAPCSOLAT	CONTACT	5 000 Ft
SPECIALISTA	THE SPECIALIST	5 000 Ft
SZÖKÉSBEN	THE GETAWAY	5 000 Ft
SPACE JAM – ZŰR AZ ŰRBEN	SPACE JAM	5 000 Ft
SZIGORÚAN BIZALMAS	L. A. CONFIDENTIAL	5 000 Ft
EZÜST NYEREG	BLAZING SADDLE	5 000 Ft
BEETLEJUICE	BEETLEJUICE	5 000 Ft
A GÖMB	SPHERE	5 000 Ft
AZ ÖRDÖG ÜGYVÉDJE	DEVILS ADVOCATE	5 000 Ft
MAD MAX 3.	MAD MAX 3.	5 000 Ft
ELVESZETT FIÚK	LOST BOYS	5 000 Ft
KOCKÁZATOS ÜZLET	RISKY BUSINESS	5 000 Ft
LETASZÍTVA	FALLEN	5 000 Ft
ÖLVE VAGY HALVA	HARD TO KILL	5 000 Ft
HALHATATLAN SZERELEM	FOREVER YOUNG	5 000 Ft
DAVE	DAVE	5 000 Ft
GYILKOSSÁG A FEHÉRHÁZBAN	MURDER AT 1600.	5 000 Ft
VÉGKÉPP ELTÖRÖLNI	ERASER	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER 4.	LETHAL WEAPON 4	5 000 Ft
BATMAN VISZATÉR	BATMAN RETURNS	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER 2.	LETHAL WEAPON 2	5 000 Ft
TÖKÉLETES MÁSOLAT	COPY CAT	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER 3.	LETHAL WEAPON 3	5 000 Ft
MINDÖRÖKKÉ BATMAN	BATMAN FOREVER	5 000 Ft
TANGO ÉS CASH	TANGO AND CASH	5 000 Ft
NICO	NICO	5 000 Ft
BOSSZÚÁLLÓK	AVANGERES	5 000 Ft
MAD MAX 2.	MAD MAX 2.	5 000 Ft
UTOLSÓ CSERKÉSZ	LAST BOYSCOUT	5 000 Ft
57-ES UTAS	PASSENGER 57	5 000 Ft
BÉRGYILKOSNŐ	THE ASSASSIN	5 000 Ft
TISZTÍTÓTŰZ	GLIMMER MAN	5 000 Ft
TŰZPARANCS	EXECUTIVE DECISION	5 000 Ft
PUSZTÍTÓ	DEMOLITION MAN	5 000 Ft
NINCS ALKU	THE NEGOTIATOR	5 000 Ft
TÖKÉLETES GYILKOSSÁG	PERFECT MURDER	5 000 Ft
BÍBORESŐ	PURPLE RAIN	5 000 Ft
CSALÁDI VAKÁCIÓ	NATIONAL LAMPON'S VACATION	5 000 Ft
ANGYALOK VÁROSA	CITY OF ANGELS	5 000 Ft
BENJAMIN KÖZLEGÉNY	PRIVAT BENJAMIN	5 000 Ft
GOLFŐRÜLTEK	CADDYSHACK	5 000 Ft
BOMBANŐ	10	5 000 Ft
ARTHUR	ARTHUR	5 000 Ft
JÖVŐ HÍRNÖKE	THE POSTMAN	5 000 Ft
ROLLING STONES	ROLLING STONES	5 000 Ft
ŐRÜLT VÁROS	MAD CITY	5 000 Ft
ÁRTATLANSÁGRA ÍTÉLVE	PREMUSED INNOCENT	5 000 Ft
NEW JACK CITY	NEW JACK CITY	5 000 Ft
KATONA	SOLDIER	5 000 Ft
ARMAGEDDON	ARMAGEDDON	5 000 Ft
A SÁRKÁNY KÖZBELÉP	ENTER THE DRAGON	5 000 Ft
FAKÓ LOVAS	PALE RIDER	5 000 Ft
VESSZŐFUTÁS	GAUNTLET	5 000 Ft
PISZKOS HARRY	DIRTY HARRY	5 000 Ft
A SZERELEM HÁLÓJÁBAN	YOU HAVE GOT MAIL	5 000 Ft
JFK	JFK	5 000 Ft
ÁTKOZOTT BOSZORKÁK	PRACTICAL MAGIC	5 000 Ft
ÚSZÓ ERŐD	UNDER SIEGE	5 000 Ft
TÖBB, MINT TESTŐR	THE BODYGUARD	5 000 Ft
MY FAIR LADY	MY FAIR LADY	5 000 Ft
BŰVÖS KARD	MAGIC SWORD	5 000 Ft
SZABADÍTSÁTOK KI WILLYT!	FREE WILLY	5 000 Ft
KOBRA	COBRA	5 000 Ft
SZÁRNYAS FEJVADÁSZ	BLADE RUNNER	5 000 Ft
TÖRVÉNYEN KÍVÜLI JOES WALES	OUTLAW JOES WALES	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER	LETHAL WEAPON	5 000 Ft
ŐRÜLET	FRANTIC	5 000 Ft
SZEMTŐL SZEMBEN	HEAT	5 000 Ft
A KIS HERCEGNŐ	LITTLE PRINCESS	5 000 Ft
TITKOK KERTJE	SECRET'S GARDEN	5 000 Ft
SZÁGULDÓ ERŐD	UNDER SIEGE 2	5 000 Ft
TŰZ A MÉLYBEN	FIRE DOWN BELOW	5 000 Ft

COLUMBIA DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
JUMANJI	JUMANJI	7 500 Ft
REPÜLJ VELEM!	FLY AWAY HOME	7 500 Ft
JERRY MAGUIRE	JERRY MAGUIRE	7 500 Ft
CÉLKERESZTBEN	IN THE LINE OF FIRE	7 500 Ft
PHILADELPHIA	PHILADELPHIA	7 500 Ft
EGY BECSÜLETBELI ÜGY	FEW GOOD MEN	7 500 Ft
MATILDA	MATILDA	7 500 Ft
SZENVEDÉLYEK VIHARÁBAN	LEGENDS OF THE FALL	7 500 Ft
ÉRTELEM ÉS ÉRZELEM	SENSE AND SENSEBILITY	7 500 Ft
SZERELEM HULLÁMHOSSZÁN	SLEEPLESS IN SEATLE	7 500 Ft
PÉNZVONAT	MONEYTRAIN	7 500 Ft
LARRY FLYNT, A PROVOKÁTOR	LARRY FLYNT VS. PEOPLE	7 500 Ft
ELSŐ LOVAG	FIRST KNIGHT	7 500 Ft
HÁLÓZAT CSAPDÁJÁBAN	THE NET	7 500 Ft
ANACONDA	ANACONDA	7 500 Ft
FRANKENSTEIN	FRANKENSTEIN	7 500 Ft
BŰVÖLET	THE CRAFT	7 500 Ft
AZ ESKÜDT	THE JUROR	7 500 Ft
GYORSABB A HALÁLNÁL	QUICK AND THE DEAD	7 500 Ft
LESZ EZ MÉG ÍGY SE	AS GOOD AS IT GETS	7 500 Ft
KÖZÖS TÖBBSZÖRÖS	MULTIPLICITY	7 500 Ft
AZ ÖRDÖG MAGA	THE DEVIL'S OWN	7 500 Ft
ÁLLJON MEG A NÁSZMENET	MY BEST FRIEND'S WED	7 500 Ft
GYILKOSOK GYILKOSA	REPLACEMENT KILLERS	7 500 Ft
NYERŐ PÁROS	DOUBLE TEAM	7 500 Ft
GODZILLA	GODZILLA	7 500 Ft
SAKÁL ÁRNYÉKA	ASSIGNMENT	7 500 Ft
VÉR SZAVA	HUSH !	7 500 Ft
SEGÍTSÉG, ELRABOLTAM MAGAM	EXCESS BAGGAGE	7 500 Ft
ÉRZELMEK HULLÁMAIN	SWEPT FROM THE SEA	7 500 Ft
ÉJFÉLI EXPRESSZ	MIDNIGHT EXPRESS	7 500 Ft
VAD VÁGYAK	WILD THINGS	7 500 Ft
HIÁBA FUTSZ	NOWHERE TO RUN	7 500 Ft
EGYENESEN ÁT	FLATLINERS	7 500 Ft
BUGSY	BUGSY	7 500 Ft
ELHAGYOTT BOLYGÓ	SCREAMERS	7 500 Ft
TUDOM MIT TETTÉL TAVALY NYÁRON	I KNOW WHAT YOU DID LAST SUMMER	7 500 Ft
GATTACA	GATTACA	7 500 Ft
DANTE POKLA	DANTE'S PEAK	7 500 Ft
DAYLIGHT	DAYLIGHT	7 500 Ft
IKREK	TWINS	7 500 Ft
SZERELEM TENGERE	SEA OF LOVE	7 500 Ft
MINDHALÁLIG	MAXIMUM RISK	7 500 Ft
DRAKULA	DRACULA	7 500 Ft
KISASSZONYOK	LITTLE WOMEN	7 500 Ft
TÜKRÖM, TÜKRÖM ...	MIRROR HAS TWO FACES	7 500 Ft
NYOMORULTAK	LES MISERABLES	7 500 Ft
HALÁLKANYAR	U-TURN	7 500 Ft
KÁBELBARÁT	CABLE GUY	7 500 Ft
NAGY BORZONGÁS	BIG CHILL	7 500 Ft
A VAD	THE WILD ONE	7 500 Ft
AZ ARANYGYAPJÚ LEGENDÁJA	JASON AND THE ARGONAUTS	7 500 Ft
MENEKÜLÉS ABSOLOMBÓL	ESCAPE FROM ABSOLOM	7 500 Ft
ROBBANÓFEJEK	BIG HIT	7 500 Ft
ÉDESEK ÉS MOSTOHÁK	STEPMOM	7 500 Ft
STEPHEN KING: AZ EMINENS	APT PUPIL	7 500 Ft
RÉMSÉGEK KÖNYVE	URBAN LEGEND	7 500 Ft
BAD BOYS	BAD BOYS	7 500 Ft
NEM ÉR A NEMEM	OPPOSITE OF SEX	7 500 Ft
BULI AZ ÉLET	CAN'T HARDLY WAIT	7 500 Ft
MADELINE: A CSÍNYTEVŐ CSITRI	MADELINE	7 500 Ft
HUDSON HAWK	HUDSON HAWK	7 500 Ft
KÍSÉRLETI PATKÁNYOK	DISTURBING BEHAVIOUR	7 500 Ft
ZENDÜLÉS A CAINE HADIHAJÓN	THE CAINE MUTINY	7 500 Ft
SOLO, A TÖKÉLETES FEGYVER	SOLO	7 500 Ft
ÚJRA A RÉGI	STILL CRAZY	7 500 Ft
REJTEKHELY	HIDEAWAY	7 500 Ft
8MM	8MM	7 500 Ft
FUTURESPORT – SPORTHÁBORÚ	FUTURE SPORTS	7 500 Ft
CHRISTINE – STEPHEN KING	STEPHEN KING'S CHRISTINE	7 500 Ft
MÜNCHAUSEN BÁRÓ KALANDJAI	ADVENTURES OF MÜNCHAUSEN	7 500 Ft
KÍNA SZINDRÓMA	THE CHINA SYNDROME	7 500 Ft
SORSJEGYESEK		7 500 Ft
SZELLEMIRTÓK	GHOSTBUSTERS	7 500 Ft
SZELLEMIRTÓK 2	GHOSTBUSTERS 2	7 500 Ft

DISNEY DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
OROSZLÁNKIRÁLY 2.	LION KING 2.	5 000 Ft
KÉZ, AMELY A BÖLCSŐT RINGATJA	HAND THAT ROCKS CRADLE	5 000 Ft
MEGCSALATVA	DECEIVED	5 000 Ft
KVÍZ SHOW	QUIZ SHOW	5 000 Ft
FEHÉR AGYAR	WHITE FANG	5 000 Ft
ROCKETEER	ROCKETEER	5 000 Ft
HALOTT PÉNZ	DEAD PRESIDENT	5 000 Ft
ALADDIN ÉS A TOLVAJOK FEJEDELME	ALADDIN AND KING OF THIEVES	5 000 Ft
6 NAP, 7 ÉJSZAKA	6 DAY 7 NIGHT	5 000 Ft
HÓKUSZ PÓKUSZ	HOCUS POCUS	5 000 Ft
APÁD-ANYÁD IDEJÖJJÖN!	PARENT TRAP	5 000 Ft
UTOLSÓ DOBÁS	SNAKE EYES	5 000 Ft
TINA	TINA: WHAT'S LOVE GOT...	5 000 Ft
EGY BOGÁR ÉLETE	BUG'S LIFE	5 000 Ft
JOE AZ ÓRIÁS GORILLA	MIGHTY JOE YOUNG	5 000 Ft
KINEK A PAPNÉ?	PREACHER'S WIFE	5 000 Ft
MAFFIA!	MAFFIA	5 000 Ft
HUCK FINN KALANDJAI	ADVENTURES OF HUCK FINN	5 000 Ft
KŐBUNKÓ	CALIFORNIA MAN	5 000 Ft
VESZÉLYES KÖLYKÖK	DANGEROUS MINDS	5 000 Ft
APÁCA SHOW 2	SISTER ACT 2	5 000 Ft
DRÁGÁM, MOST MI MENTÜNK...	HONEY, WE SHRUNk OURSELVES	5 000 Ft
EGYIK KOPÓ, MÁSIK EB	TURNER AND HOOCH	5 000 Ft
CSEKKBEN A TENGER	BLANK CHEQUE	5 000 Ft
HÁROM FÉRFI ÉS EGY KIS HÖLGY	THREE MEN AND LITTLE LADY	5 000 Ft

FOX DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
TITANIC	TITANIC	10 000 Ft
KERESD A NŐT!	THERE IS SOMETHING ABOUT MARY	9 000 Ft

Háló Világ

PC Format – A sokoldalú PC magazin

A közelgő ezredfordulóval várható tömeges meghibásodások kapcsán szerkesztőségünk Hamupipőkéje az interneten keresztül az egész emberiséghez intézi szavait. És sír, mint egy buta tyúk. Az okos lányok jobban tudják.

Közelg a nap, közelg az óra, készülj az ezredfordulóra

Amint tudjuk, ez lesz a világ vége. Itt az idő a lehetséges ezredfordulós problémák számbavételére. A visszaszámlálás már elkezdődött...

NYAKUNKON AZ EZREDFORDULÓ. AZ ÚJGAZDAGOK – ha nem halált megvető nyugodtsággal valamelyik délszaki tengerhez készülnek óévet búcsúztatni – visszahúzódnak a hegyekbe, egyes falu bikái pedig jó kis murira készülnek – nem a közelgő ezredfordulós probléma miatti félelmükben, hanem mert egyébként is ezt tennék.

Ha az internet a felelős az Y2K (2000. év) probléma által okozott pánik gerjesztéséért, akkor itt kell az első biztató jeleknek is megjelenniük.

De arra a kis időre minek idegeskednünk – öt év múlva úgyis kihűl a Nap.

Az igazat megvallva, noha még vannak, akik egyre csak kongatják a vészharangot a világvége eljöveteléről papolva (pl. Gary North a www.garynorth.com oldalain, vagy különböző newsgroupok, mint pl. az alt.y2k.end-of-the-world), a legtöbbünk számára a 2000. év problémája azért mást jelent. Valóban, egy közelmúltban végzett Gallup felmérés szerint a legtöbb amerikai úgy gondolja, hogy a Millenium Bug elsősorban a nagyvállalatok problémája. Részletekért látogass el a www.gallup.com oldalakra.

Természetesen megvan a Dr. Strangelove által megírt forgatókönyv lehetősége is, amely szerint elképzelhető, hogy némelyik régi orosz nukleáris rakéta véletlenszerűen elindul. Az Amerikai Egyesült Államok és a korábbi Szovjetunió megállapodott egy Colorado állambeli állomás felállításáról, amely az Y2K probléma által elvben érintett, elsősorban a termonukleáris robbanófejek vizsgálatával, megfigyelésével foglalkozik. Milyen megnyugtató! A teljes sztori elolvasható a www.wired.com/news/news /politics/ytwok/story/21642.html. oldalakon.

Hasonló problémákról kevés szó esik a hivatalos angliai Millenium Dome (Milleniumi Kupola) oldalain (www.dome2000.co.uk), vagy a neki megfelelő greenwichi oldalakon (greenwich2000.co.uk), ahol vidáman közlik, hogy "Britannia többet költ az ezredforduló megünneplésére, mint a világ többi része együttesen". Szóval, ha az Egyesült Királyságban fogod tölteni a szilvesztert és nem érzed majd jól magad, akkor rajtad már mi sem segíthetünk.

Azok számára, akik némi cinizmussal közelítenek a számtalan, az emberiség jövő évezredbe való átlépéséről írt töméntelen ostobasághoz, élvezettel olvashatják az ezredforduló kapcsán megjelent szatirikus oldalakat. Az RJL Software (www.rjlsoftware .com/software/entertainment/y2k/default.shtml) előállított egy mulatságos, beugratós ingyenes Y2K szoftvert, amellyel komolyan megrémiszthetsz minden, a számítástechnikához nem különösebben értő tökfejet.

A Duh-2000 (www.duh-2000.com) összegyűjti a klasszikusnak számító Y2K-poénokat. Közülük ez a gyöngyszem volt a kedvencünk: "Az új-zélandi Készenléti Bizottság reklámjában a háztartásokat próbálja felkészíteni a Millenium Bugra, és szlogenjében a következőt mondja Kannibál Joe: 'Ha minden a legrosszabbra fordul, azért még ott az anyósom.'"

De arra a kis időre minek idegeskedünk – öt milliárd év múlva úgyis kihűl a Nap. A hely, ahol élünk, az idők folyamán "olyan hely lesz, ahol nem süt a Nap" – ahogy a Y2K mintájára a "Year 5 Billion" (5 milliárd év) oldal világít rá (www.y5b .com). Eközben a CNN (cnn.com/TECH/space/9909 /01/solar.flares/index.html) azt jelentette, hogy a 2000. évben a naptevékenységek tetőzése várható, amikor a napkitörések során több milliárd tonnányi anyagot lövellne ki a Nap másfél millió km/órás sebességgel. Ha ezek közül bármelyik a Föld felé venné az irányt, meglehetősen nagy káoszt okozna a villamos hálózatban és a távközlésben. Úgyhogy talán mégiscsak érdemes bespájzolni a babkonzerveket...

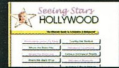

Hamupipőke azt hitte, hogy neki voltak problémái éjfélkor...

Top10 Villámkattintás

Tessék, tessék! Kóstold meg legfrissebb ajánlatunkat.


Elvtársak! Oroszországból és Kelet-Európából származó régiségek és művészeti tárgyak kaphatók a **www.sovietski.com/** oldalakon.


Ha fájdalmas tűszúrások révén zöld ábrákkal akarod díszíteni a tested, akkor innen meríthetsz ötleteket: **www.tattoos.com**



A **www.seeing-stars.com/** oldalakon meglesheted kedvenc hollywoodi sztárod szokásait, kedvelt időtöltéseit.

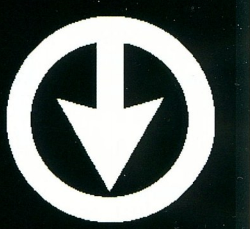


Játsszál torpedó játékot a hálón a **www.kielack.de/destroya/index.htm** oldalon.


A TTC, azaz a Tétova Teve Club honlapja. Megtalálható a **www.napfolt.hu/ttc** oldalon.

Az ördögnek van a legjobb honlapja

Mi is a pokol definíciója? Néhány szarvas fickó vasvillával ugrál körülötted? Lassú tűzön sütögetnek ropogósra az idők végezetéig? Olyannak képzeled, mint egy Hieronymous Bosch festmény? Kattints a **hell.com** oldalra, és mindjárt kiderül, kinek volt igaza. Ez az oldal egyike azoknak a hatásvadász művészi oldalaknak, amelyek megpróbálják az internet által felkínált új médiumot saját aláváló céljaikra felhasználni, de mégsem sikerül olyan szórakoztatást nyújtaniuk, amivel érdemes lenne akár néhány percet is agyonütni. De mégis, mit vársz egy ilyen nevű oldaltól: www.hell.com?

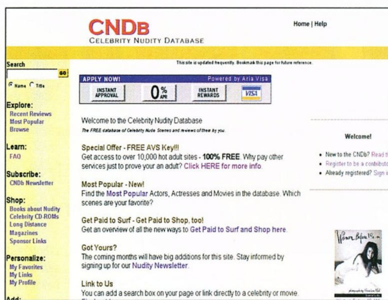

A pokolban minden út lefelé vezet.

Sztárpopó

Gyere, és bámuld meg – titokban Te is kíváncsi vagy, hogy kedvenc sztárod hogy néz ki ruha nélkül, nem igaz? Vajon George Clooney vagy Nicole Kidman piszkált fel, hogy elmenj a moziba? A Celebrity Nude Database (CNDB, Meztelen Hírességek Adatbázisa) kimerítő alapossággal tartalmazza a híres húsok filmszalagon való minden megjelenésének körülményeit.

A CNDB-n, amely a komoly Internet Movie Database-t utánozza pimaszul, nem láthatók sem meztelen képek, sem más obszcén anyagok. Sőt, még csak linkeket sem ad más, ilyesmit tartalmazó oldalakhoz. Ehelyett a CNDB egyszerűen a szóban forgó filmek megvásárlását kínáló oldalakhoz irányítja az érdeklődőket.

Bárki hozzájárulhat a CNDB anyagának bővítéséhez, és természetesen rengetegen vannak, akik meg is akarják másokkal osztani a hírességek meztelenkedéseivel kapcsolatos ismereteiket, vagy csak megjegyzéseket fűzni a témához. Van, aki nyersen, van, aki költőien, és van, aki harsányan teszi mindezt. Szóval, ha híres húsokon akarod legeltetni a szemed, a CNDB az a hely, ahol érdemes nekilátni a dolognak.
www.cndb.com
www.imdb.com
www.netmag.co.uk
/features/47netfakes/



Meztelen Hírességek Adatbázisa: szívesen néznél egy kis pornót sztárokkal? Ki ne akarna?

Top10

Villámkattintás

Dugd az ujjad az édes mézbe! – Egy kis nyalakodás.



Érezd a pokol leheletét a szerző, Clive Barker hivatalos horror oldalain. **www.clivebarker.com**

Rengeteg filmes baki és melléfogás vár a **www.movie-mistakes.com** oldalakon.



Táncoslábú vagy? Vagy csak elgémberedtek a tagjaid? Nézd meg a **www.mrznet.com/smile2.html** oldalt.



Bízd magad a véletlenre a **www.random.com.** segítségével.

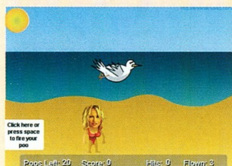
Kíváncsi vagy Bill Gates vagyonára? Látogass el a **www.quuxuum.org/~evan/bgnw.html** oldalra.

Tojd le Pamelát!

Nem, ez nem Pamela Anderson és Tommy Lee ellopott extravagáns nászútjának egy újabb videóváltozata, hanem egyike a Shockwave sajátos játékainak a **defused.com** oldalán. A Névtelen Oldalon (Site With No Name) nem csak Pamelára célozhatsz (a játék lényege, hogy hányszor sikerül megtisztelnie egy sirálynak a parton sétáló Pamet), hanem más együgyű vektoros animációval is szórakozhatsz. Az egyik ilyen gyöngyszem a Fingó Bébi, amelyben egy interaktív csecsemő nem csinál egyebet, mint jó hangosakat szellent. Ezután a dolog egyre komolyabbra fordul, és lehetőséged nyílik végre egy jóízű seggrepacsira, aztán két rosszarcú hírességet pancsolhatsz pofán. Használd ki az alkalmat – ezeket a játékokat nem találod meg a **shockwave.com** oldalán. Ezt a sok korlátolt infantilizmust és gyengeelméjű játékot látva azon csodálkozunk, hogy a Defused csapatának honnan van ideje értelmes dolgokkal is foglalkozni.
www.defused.com/stuff/



A Névtelen Oldalt elárasztja a Shockwave harsány jókedve. Érzékeny lelkületűeknek nem ajánlott.

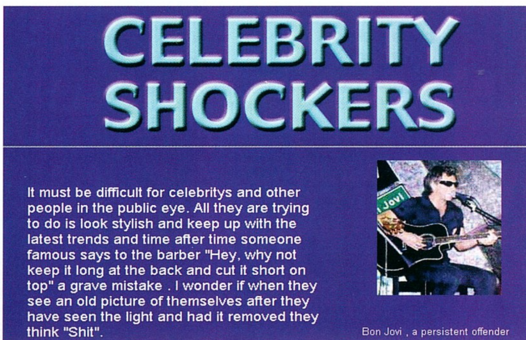


Találd el Pamet! Mindössze néhány percnyi szórakozás.

Le a parókával!

Néhány hónapja azon derültünk, hogy a Fab Facial Furniture nevű bámulatos honlap hogyan dicsőítette a teremtés koronáinak arcából előtörő bozontokat a másik nem szemszögéből. Most felfedeztük ennek az oldalnak az ördögi ikertestvérét, amelynek témája az oldalt rövid, hátul hosszú haj. Szóval itt a loboncok online adatbázisa.

A honlap először finoman ismerteti a lobonc angol nevének (mullet) két jelentése közötti különbséget (a másik egy kisméretű halat jelöl). A mullet.co.uk látogatói ezután loboncos hírességek fotóiban gyönyörködhetnek. Akik bosszúálló természetűek, azok a Make Mine A Mullet részben megskalpolhatják ártatlan emberek fotóit, majd elláthatják oldalt-rövid-hátul-hosszú hajkoronával. Azok pedig, akik belátták eddigi tévelygéseiket (értsd: loboncos múltjukat), lehetőséget kapnak bűneik megbánására.
www.mullet.co.uk



▲ Jon Bovi Jovi teljes loboncban. Nem, ez nem Zámbó Jimmy fiatalkorában.

Mit találtál?

Találkoztál egy nagyszerű weboldallal, amiről azt gondolod, hogy a PCF többi olvasójának is tetszene? Akkor küldd el a webcímet egy húsz soros leírással a **pcformat@cmk.hu** címre. Talán legközelebb viszontlátod az újságban.

Mágikus zacskó

A When Nature Calls (Ha a Természet Szólít) a Restop nevű figyelemreméltó termék honlapja. Ez egy olyan tasak, ami akkor jön jól, amikor menni kell, de nincs hová...

A honlap alaposan részletezi a zacskó működését: "A belekerülő folyadék a tasak anyagával érintkezve azonnal szagtalan zselévé változik. A Restop szabadalmaztatott egyirányú szelepe pedig még akkor is tökéletesen zár, ha felfordítják!" Különösen az a rész megkapó, ahol a Restop jelentőségét taglalják különböző helyzetekben. Az egyik gyakorlati példa azt mutatja be, hogy mi a teendő akkor, amikor az Y2K jelenség világvége változata teljesül be, és te egy árokban megbújva találod magad egyetlen doboz kólával a kezedben. Mi a magunk részéről inkább keresztbetesszük a lábunkat.
www.whennaturecalls.com

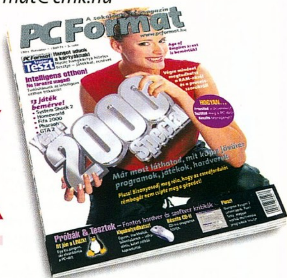


Restop: azokra az esetekre, amikor nem elég egy nejlonzacsi meg egy befőttesgumi.

Ide írhatsz: PC Format 1306 Bp. 35, Pf.: 141 **vagy** e-mail: pcformat@cmk.hu

PC Format A sokoldalú PC magazin

Levelek



Most szólj hozzá! De minden, amit mondasz, írsz vagy gondolsz, felhasználható a Levelezési rovatban. És miénk az utolsó szó!

Bevezető

UGYE FELTŰNT, HOGY EZ A SZÁM NAgyobb szám? Mármint vastagabb. És nini, milyen fura cím virít ott felül. Egy hónapig rágódtunk, töprengtünk, majd megtaláltuk a legjobb megoldást.

Hová férne be, hogy a Grand Theft következő kiadása először magyarul kerül piacra, és csak utána angolul. Olyan szép a róla szóló cikk, és már be is van tördelve. De ez a hír talán titeket is érdekel. Ahogy azt sem tartanánk titokban, hol lehet a legolcsóbban egy alkalmi Voodoo kártyára szert tenni. A címlapon már alig akad hely, meg idétlenül is nézne ki, ha nem látszana a fotó.

Én pedig imádok jópofákat írni, hogy mindenki azon szórakozzon. Számos levelezési csoportból már ki is tiltottak a hálón. És van mit mondanunk egyébként is. Komolyan. Hogy mi a célunk ezzel a lappal – és hogy mit nem akarunk.

Meg aztán jönnek az e-mailek, a bátrabbak levelet küldenek, az egészen merészek még fel is hívnak. Néha többen kérdezik meg ugyanazt, és mi sem tudunk mindent. Fél óra múlva beesik egy e-mail, amiben ott mosolyog a megoldás az előbbi problémára.

Ráadásul az első számban közzétett kérdőívre is annyi helyes megfejtés érkezett, hogy bőven volt miből mazsoláznunk.

Szóval nincs mese, kell egy külön rovat. Tiéd (is) a szó!

Az ideális levél

Végre! Már kezdett elegem lenni, hogy megveszek egy informatikai újságot, aztán csak lapozom, lapozom, mire találok benne valamit. Mintha azt hinnék, hogy mindenkinek a kisujjában van az összes DOS-parancs, és már az oviban is a monitor volt a jele. A PC Formatot végre értem és élvezem.

Szekeres Zoltán
Székesfehérvár

Válasz: Íme, az ideális olvasó. Nem szakember, egyszerűen felhasználó. Kedves Zoltán, annyira meghatott bennünket a leveled, hogy ajándékot érdemelsz. Választhatsz a következők közül: egy este Lara Crofttal, egy színes filctollkészlet (4 színű), ill. egy színes nyomtató. (Lehet, hogy a nyomtató már gazdára talált.)

Ugyanaz pepitában?

A munkahelyemre, többek között, jár az angol kiadású PC Format is. Amíg nem jelent meg nálunk is, azt olvasgattam. Mikor kijött az első magyar szám, meglepődve láttam, hogy szinte teljesen ugyanaz, mint az angol.

Dobos Ferenc
Budapest



Válasz: Igen, most töredelmesen bevalljuk, hogy a magyar kiadás az angol adaptációja. Innen a hasonlóság. Gondoltuk, nem baj, ha a Quake 3-ról szóló híradásainkat elsőkézből szerezzük a fejlesztőtől. Ami viszont csak a briteket érdekli, például a British Telecom legújabb húzása, azt kihagyjuk. Helyette olyan csemegékkel kedveskedünk, amelyek a magyar közönségnek szólnak. Mondjuk, a LangMaster angol nyelvoktató programmal, ami tutira nincs az angol kiadásban.

Könnyű léptek

Lövöldöztem és (System) sokkoltam magam, rajzolgattam is, lassan profi AutoSketches leszek meg minden. És a végére hagytam a LiteStepet desszertnek. (Na jó, ez azért nem igaz.) Keresgéltem a CD-n, hátha máshol van, mint írtátok, de sehol semmi. Hát szabad ilyet csinálni egy felajzott olvasóval?

Bmate,
e-mail

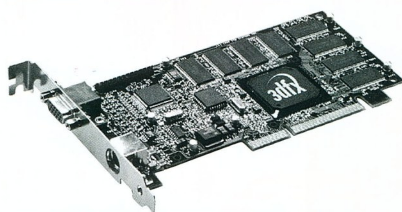
Válasz: Bocs, tényleg lemaradt, de most pótoljuk. Akiknek fel sem tűnt a hiány: a 2. szám 128. oldalán lévő cikkhez tartozó programról van szó.

Nyerteseink

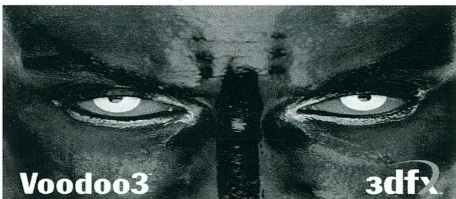
A PC Format Mikulása, ahogy ígértük, benyúlt a zsákjába, és kihúzott három nevet azok közül, akik visszaküldték a kérdőívet. Innen is látszik, hogy megérte. A nyertesek, akik gépüket egy 3dfx Voodoo3 200, 16Mb-os kártyával spécizhetik, és játszhatnak aztán szemguvadásig:

Balla Zsolt, Budapest
Kovácsi Barnabás, Budapest
Rácz István, Tárnok

E három szerencsés abban a további áldásban is részesül, hogy nem kell személyesen bejönnie a szerkesztőségbe, hanem postán kapja meg a kis aranyost.







Ide írhatsz: PC Format 1306 Bp. 35, Pf.: 141 vagy e-mail: pcformat@cmk.hu

Akik pedig jelezték a problémát, és az e-mail címüket is megadták, azoknak már postafordultával el is küldtük (ugye, bmate?). Szóval írj csak bátran, panaszaid meghallgatásra, ill. megolvasásra találnak: pcformat@cmk.hu.

Vándorló linkek esete

Az alabbi hibat vettuk eszre a novemberi kiadasukban:
A Hardware ez+az rovatban, a sebesseglaz c. resznel, a valasznal a megadott link nem helyes, www.gwdg.de cim nem letezik, helyette gwdu19.gwdg .de/~uconrad1/ a helyes. Nagyon kedveljuk az ujsagukat, es orulunk a magyar nyelvu valtozatnak, épp ezert kerjuk figyeljenek oda az ilyen aprosagokra is.

Szabo Zoltan
e-mail

Válasz: Köszönjük az észrevételt, a múltkor még jó volt a cím, de ezek a fránya németek csak pakolgatják jobbra-balra a neveket. A mai (nov. 22.) állapotok szerint a kívánt patch az alábbi címen érhető el: **gwdu19 .gwdg.de/~uconrad1/programe.htm**. De aki jobban szereti a magyar címeket, azoknak ajánljuk ezt: **http:// www.borland.hu/bdownload/tppatch. zip**

Félénk vagyok, de előfizetnék

Nagyon örülök az újságotok megjelenésének. Ilyen sokoldalú, tartalmas újság már régóta váratott magára. Azt csak remélni tudom, hogy a folytatás is ilyen lesz. Az előfizetési ajánlatot is nagyon kedvezőnek találom. Szerintem sok újságot helyettesíteni tudtok vele.

És itt jön az én problémám is. Sajnos azért nem fizettem még elő hasonló újságra, mert sok ismerősöm panaszkodott a CD-k eltűnésére. Persze az nehezen kideríthető, hogy amíg a postaládába eljut az újság, közben hol vesznek el ezek a CD-k, postánál pedig nem nagyon van mód az ilyen jellegű reklamációra. Hát amint ezt orvosolni tudnátok, azt hiszem nekem és sok sorstársamnak is segítenétek. Várom válaszotokat.

Vélemény
a kérdőívről

Válasz: Azt fundáltuk ki, hogy minden előfizető egy plussz-élettel indul a játékban. Vagyis nekünk szólj, ha elkallódott a CD, és újra elküldjük ajánlva. Ekkor teszünk egy jelet a neved mellé: „Aha, szóval ide járnak a csúnya enyveskezű kézbesítők". És ha valaki másodszor szól, hogy elveszett a CD-je, akkor már gyanakodni fogunk. Egyébként eddig még nem jött visszajelzés, hogy valaki nem kapta meg az előfizetett betevő PC Formatját. Reméljük, ez így marad a továbbiakban is.

Billentyuzet kiosztas

Volt egy kis gondom a GTA2 telepítéssel. "Keyboard not handled!" üzenettel állt meg a játék több alkalommal. Végül véletlenül, "vak tyúk is talál szemet" alapon rájöttem, hogy a billentyűzet nyelvét kell angol alapértelmezettre átállítani. Ezután már ment az autólopás, csak az ékezetes betűket volt nehezebb megtalálni a Wordben. (Magyar billentyűzet, magyar Win'98).
Van esetleg jobb módszer ennek elkerülésére?
UI: A CHIP magazin CD-jén levő GTA2 ugyanezt a jelenséget produkálta. Valószínűleg ugyanonnan származik ez a példány is.

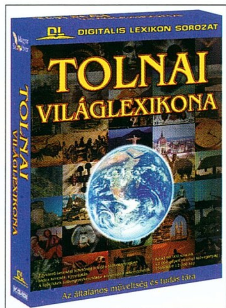
Uram János
e-mail

Válasz: A kedves olvasó a lehető legjobb megoldásra bukkant rá. Eleinte bizony nekünk is sok fejtörést okozott, hogyan verjük le a bandákat a GTA-ban, és ugyanakkor cikkeket is írjunk a lapba. Először arra gondolunk, kihagyjuk az ékezetes betűket, azokkal úgyis csak a gond van (talan ertheto). Aztán győzött a józan ész, és végigjátszottuk az estét, a Word pedig békésen szunyókálhatott a merevlemezen...

Eltolnai Világlexikon

A Tolnai Világlexikont próbáltam a számítógépemre installálni, aztán mikor indítani szerettem volna a demót, a Windows 95 a következőket írta ki: a CD-meghajtóban nincs benne a Tolnai Világlexikon CD.

Fekete Csaba
Békéscsaba



Válasz: Ez a szemfüles Win95 megint fején találta a szöget. Na persze, az a nyamvadt lexikon-program nem tudta, hogy ő most a PC Format CD-jét díszíti, és makacsul ragaszkodott a régi vágású Tolnai névhez. Ám a megoldás már nem várat magára sokáig: következő CD-mellékletünkön ott lesz a Tolnai Világlexikon, és ez program már nem fog akadékoskodni. A műveltségre éhezőknek addig is egy kis ízelítő, a nem talált CD ugyanis nem a meghajtóban, hanem ebben a dobozban rejtőzött el a CD szerkesztő szemei elől, de az alapos nyomozás mindenre fényt derített.

Valami GT-s cuccok

Én kivételesen Zsolt vagyok, remélem nem baj. Azért írok, mert az olvastam az újságot és feltűnt nekem az a kis szöveg a Játszótér rovatban, amiben valami GT-s cuccokról beszéltek. Csak abban reménykedek, hogy hozzám is sikerül eljuttatni egy ilyen kis bigyót. Az egyedüli bibi ott van, hogy nem tudok semmmi normális kifogásról, arra, hogy én is ott legyek a vállasztottak között, ha csak nem azt, hogy előszeretettel szivatom a tanáraimat...
UI: Ne nézzétek a helyesírásomat.

Zsolt
Szentgotthárd

Válasz: Nem baj. Én kivételesen Ádám vagyok, és jobban szeretem az Évákat, na de mindegy. A helyesírásodat nem néztük. Miért, van olyan? GT-s cuccok sajna nem lesznek (rajtunk kívülálló okok miatt), de már tárgyalunk a fejlesztőkkel, hogy felvásároljuk az egész bagázst. Addig is töltsd le a legújabb verziót a **www.vasaroljmotyot.hu** oldaláról. Erről a site-ról egyébként a Meztelen igazság rovatunkban bővebben is olvashatsz.

60 perc alatt az ár körül

Talán azt kifogásolnám, hogy majdnem 2000 Ft, és arról írtok, ami már más újságok szeptemberi számában is szerepelt. Azonkívül a cikkek alapvetően jók, csak nem tudom, mi értelme a "60 perc ez meg az" jellegűeknek. Mondjuk, poénnak nem rossz, de egy ilyen rohanó világban nem ezt kellene csinálni.

Vélemény
a kérdőívről

Válasz: Először is az ár. Szerintünk direkt olcsó, mert nem csak az újságot és a CD-ket kapod, hanem egy csomó olyat is, ami nem látszik. Híradásaink nem légből kapottak, hanem komoly nemzetközi szakértőgárda áll mögöttük, akik közvetlenül a fejlesztőcégeket és a forgalmazókat hívhatják fel: "Na mondd csak, Mickey, mi a pálya ezzel a Coppermine-nal?" És nem lehet minket megvenni kilóra: ha a tesztelőnek nem tetszik valami, azt őszintén az arcunkba vágja, legyen az bármilyen multi agyonreklámozott terméke. Mindezért cserébe nem is olyan magas az ár. Sőt, direkt olcsó.

Másodszor fussuk át egy perc alatt, hogy mire jó a "60 perc alatt..." rovat. Abból az abszurd feltevésből indultunk ki, hogy kevés olvasó ért mindenhez. Azok elboldogulnak valahogy nélkülünk is. A többiek pedig eddig tátott szájjal meredtek a szomszéd 15 éves csodagyerekére, aki félkézzel kapja ki a régi videokártyát a masinából, és már nyomja is be az újat. Nem beszélve az internet-gurukról, akik naponta ömlesztik a legfrissebb oldalakat a hálóra, szintén félkézzel. Néhányan gusztust kaptak a képregényünktől, és ebben a műfajban akarnak világhírre szert tenni. Hát röviden, nekik szól a 60 perces rovat.

Tomb Raider 2000

Nagyon tetszik, hogy ilyen sokoldalú a lapotok. Remélem, szakmai kérdéssel is fordulhatok hozzátok. Egy barátom rám ijesztett, hogy a Tomb Raider 2 fejlesztői még nem vették figyelembe a 2000. év problémáját, és Január elsejétől nem tudok játszani vele. Nyugtassatok meg!

Szabó Zsolt
Budapest

Válasz: Csak nyugi. Ha a gépeddel nincs egyéb gond, akkor simán töltheted az egész szilvesztert Larával, éjfél után fennakadás nélkül küldheted újabb kalandok elé. Ha még jobban akarsz szórakozni (de csak akkor), érdemes mégis megkaparintanod valahonnan a legfrissebb verziót. A fejlesztők kitettek magukért. Csak tedd be a CD-nket, és rögtön fejest ugorhatsz a 4. verzió demójába.

Ilyet ne...

Van itthon egy számítógépem, valami Windows 6.0 az operatív rendszere neki, és van hozzá egy Word 3.1 szövegelő szerkesztőm is. Mert állítólag pontosan írjak meg mindent, még a vertikális vagy verziószámokat is. Szóval az egyik számban megjelent CD-ről felraktam azt a jó kis játékprogramot, de nem ment. Megpróbáltam még egyszer, de akkor sem ment. A barátom szerint vírusos a monitorom, de az is lehet, hogy a Wordből kellene egy újabb kiadás. Esetleg hibás a CD. Kérlek, segítsetek! Mellékelve küldök nyolc darab floppy lemezt is, mert nincs a gépemben CD-író, de még olvasó sem.

Buga Jakab
Tenkes

Válasz: Kedves Jakab! Sokat segített, hogy ilyen pontosan leírtad a verziószámokat, mert most már azt is tudjuk, hogy melyik számhoz mellékelt CD-ről van szó, hogy melyik játék dobta fel a talpát, hogy mi is volt a hiba (pl. elment a kép, kiírta a gép, hogy "Runtime error 1999" stb.).

Ha egy bosszantó probléma sokaknál felüti a fejét, máris orvosoljuk. Máris ott lesz a következő szám CD-mellékletén az a programocska, amelyre annyian áhítoznak. A jövő évre, sajnos, nem tervezünk floppymellékletet.



PC Format – A sokoldalú PC magazin
CD-melléklet

Üdvözlet az Olvasónak!

LASSAN VÉGE VAN AZ ÉVNEK. MÁR NEM IS hűvös, hanem hideg szelek járnak. S így év végi számadásunknak is elérkezett az ideje. A tavaszi-nyári zsongás csak emlékeinkben él. Milyen szépen sütött a nap, milyen csengőn énekeltek a madarak! Milyen őrjítő játékaink voltak: Tiberian Sun, FIFA 99, Half-Life, Toca 2 – hogy csak néhányat említsek.

De most, a Karácsony közeledtével, a fák száraz ágaikkal már csupán árnyékai régi önmaguknak. Az egykor viruló természet csöndes és kihalt. A vándormadarak délre repültek, az itt maradt állatok pedig szomorúan beletörődtek sorsukba, és élelem után kutatnak, hogy éhen ne pusztuljanak. Az esték egyre hosszabbak, a nappalok egyre hidegebbek. A tél megérkezett. Én mégis vidám vagyok.

Ami a PC-s játékokat illeti, a legjobbak megérkeztek, többek között az EA Sports fejlesztésének krémje (az Age of Empires II, a Pharaoh, a HomeWorld stb.), és bármelyik pillanatban kijöhetnek az olyan játékok, mint a Quake 3, felvértezve a negyedik generációs grafikus kártyákkal. Számomra tehát ezt jelenti a tél.

Mindenesetre, a PC Format CD-in most is színvonalas programokra lelhetsz. Az első lemezen a Tomb Raider 4, a Rogue Spear, a Prince of Persia 3D és a Pharaoh játékdemók, valamint a Művészeti Lexikon és az Easy Word szövegszerkesztő teljes verziója, a második lemezen a PICDIC Francia-Magyar Képes Szótár teljes verziója és további két program demója található. Azt hiszem, nyugodt szívvel köszönthetjük velük a Karácsonyt!

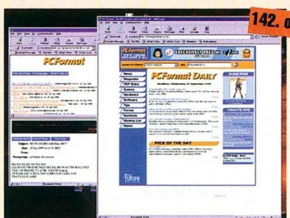
CD szerkesztő

A CD-mellékleten...





...és más oldalakon



Netscape Communicator 4.7

EasyWord

Hihetetlennek tűnik, de nem minden levél megírásához szükséges egy többszáz megabyte terjedelmű és százezer forint értékű komplett irodai programcsomag.



GONDOLJUNK CSAK bele, hogy ezeknek az agyonreklámozott monstrumoknak mennyi szolgáltatását használjuk ki. Nagy valószínűséggel ez tíz százalék körül van. Ha mindehhez még azt is hozzávesszük, hogy a kimentett dokumentumok mekkora helyet foglalnak a tényleges karakterszámhoz képest, hogy a zökkenőmentes használathoz, már a mai játékoknak is megfelelő teljesítményű konfiguráció kell, akkor megértjük, hogy a kisebb és egyszerűbb szövegszerkesztőknek is van létjogosultsága.

Az ebben a számban közzétett Easy Word 3.2 egy teljes tudású szövegszerkesztő, ami a mindennapos életben előforduló kisebb dokumentumok elkészítéséhez ideális. Hiányzik belőle a nagyobb programcsomagok rengeteg extra szolgáltatása, de ezt kis méretével és processzorigényével ellensúlyozza. Egy másik nagy előnye, hogy míg a nagyobb cégek már elfelejtették, milyen sokan használnak még Windows 3.x operációs rendszert, ez a program tökéletesen kompatibilis ezekkel a 16 bites eszközökkel.

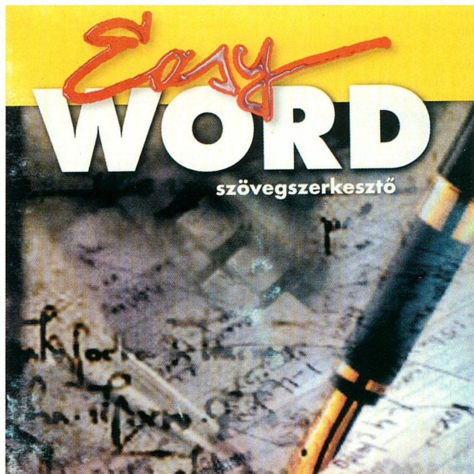
A telepítőprogram elindulása után mindössze a használni kívánt könyvtár nevét kell megadni és máris elkezdődik az installáció. A Start menüben az Easy Word 3.2 könyvtárból indítható a program.

A képernyő felső részén két sorban láthatók a funkciógombok. Ezek alatt a tabulátorok beállításához szükséges méretsor helyezkedik el. Ha a kurzorral valamelyik gomb fölé állunk, akkor utalást kaphatunk a gomb szerepéről. A felső sor tartalmazza a fájlműveletek, a nyomtatás és a blokkműveletek gombjait, míg az alsó sorban kizárólag a formatálási funkciók kaptak helyet. Nagyon érdekes és egyedi a felső sor jobbra-balra huzogatható zoom gombja, melynek segítségével fokozat nélkül tudjuk nagyítani és kicsinyíteni a rajzlapot, így bármikor meggyőződhetünk dokumentumunk írásképéről és külalakjáról.

Természetesen, ha valaki sokat használja a professzionális szövegszerkesztők extra szolgáltatásait vagy nagyon nagy szövegekkel kíván dolgozni, annak érdemes befektetnie egy irodai csomagba, de aki csak egy egyszerű és általános szövegszerkesztőt akar használni, az sok pénzt spórolhat meg e program használatával. PCF

EasyWord
4 990 Ft
Doors Software

Ha csak úgy: 486, 8Mb, Windows 95
Ha tényleg: Pentium, 32Mb



PICDIC

Francia-Magyar Képes Szótár

Úgy tűnik, hogy a PC Format a nyelvtanulók lapjává kíván válni, mivel a múltkori számunk jó hagyományait követve ismét egy teljes verziós nyelvi programot kínálunk.



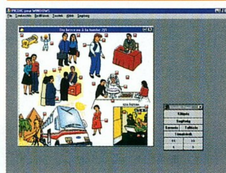
PC Format Teljes verzió!

ANNAK ÉRDEKÉBEN, hogy ne vádolhassanak meg bizonyos területek favorizálásával, ezúttal a francia nyelvvel foglalkozunk behatóbban, a második lemezen található PicDic Multimédiás Képes Szótárral. A képes kifejezés azt jelzi, hogy nem csak száraz szavakkal találkozunk, hanem egy témakör tárgyait, fogalmait képes formában is megismerhetjük. A gyakorlatban például egy mindennapos helyzet grafikus ábráján látható dolgokról információkat kaphatunk franciául. Emellett a multimédiás képességnek köszönhetően a szót kimondva is meghallgathatjuk. A nyelvtanulást megkönnyítendő több interaktív játékot is mellékeltek a program készítői, melyek a szavak és kifejezések memorizálását könnyítik meg.

A magyar nyelvű telepítőprogram használatával reményeink szerint senkinek sem lesz problémája. PCF

PICDIC Francia-Magyar Képes Szótár 3 990Ft
Profi-Média (79) 325 476
www.profi-media.com
Ha csak úgy: 486, 8Mb, Windows 95
Ha tényleg: Pentium, 32Mb





MŰVÉSZETI LEXIKON

Akivel már egyszer is előfordult, hogy egy társalgás folyamán nem tudott mit kezdeni egy elhangzott névvel, annak nagyon jó szolgálatot tehetnek a különböző enciklopédiák.



EZIRÁNYÚ HAgyományainkat követve ebben a hónapban a művészetek területére kalandozunk. A kiadványban szereplő több mint 6000 szócikk és több ezer oldalnyi gépelt szöveg teljes körű betekintést nyújt a képzőművészet, a festészet, az iparművészet, a szobrászat és az építészet világába.

A program telepítője magyar nyelvű, és mindössze az installálási könyvtárt és a Start menüben lévő címet kell megadni. Az indítási animáció megtekintése után négy opció áll rendelkezésünkre. A jobb alsó sarokra kattintva kiléphetünk, a jobb felsőnél a készítőket tekinthetjük meg, míg a bal alsó részre nyomva segítséget kaphatunk a használathoz. A tulajdonképpeni keresés a középső könyvön keresztül indulhat el.

A több rétegű kezelőfelület és a program keresőrendszere lehetővé teszi a címszavak között vagy akár a teljes szövegben történő egyszerű és gyors keresést. A lexikon anyaga átvihető szövegszerkesztő programba is, így a megtalált információ könnyedén felhasználható a saját dokumentumokban is. PCF

PC Format Teljes verzió!

Művészeti Lexikon 2 990Ft
Cyberstone (1) 461 5750
www.cyberstone.hu
Ha csak úgy: 486, 8Mb, Windows 95
Ha tényleg: Pentium, 32Mb



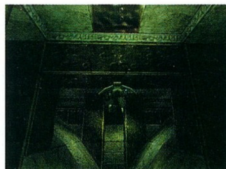



Lara erősen markolja két pisztolyát, copfja harciasan lobog.

Tomb Raider: The Last Revelation

Az emberiséget csaknem elpusztítja egy újraélesztett egyiptomi istenség, s mindez Lara hibájából történik. Meg tudja-e akadályozni a katasztrófát, mielőtt túl késő lesz, és közben képes-e megőrizni lányos bájait? Fogadhatsz rá, hogy igen.


Jó tanács: mielőtt végigjátszanád a demót, először érdemes a setup utilityt lefuttatni. Itt megadhatod a felbontást, színmélységet valamint a video- és a hangkártyáid meghajtóit.


Régi sírokban kutakodni igencsak könnyelműség: kísérteteket idézhet meg.


Visszatérve a rejtvényszerű játékhoz, Larának ügyesen kell legyűrnie az akadályokat.

A leltár

A leltárrendszer néhány ügyes újdonságot hozott. Végignézve a listát, a fegyverek között olyan hasznos tárgyakat találsz, mint pl. a lézervezérlésű távcső. Mint a többi tárgyat a játékban, ezt is lehet kombinálni másokkal. Csak válassz ki egy tárgyat, majd a Combine opciót (kombinálás), végül azt a tárgyat, amellyel kombinálni akarod. Olyan egyszerű az egész, mint amikor mackóba bújsz, felteszed a kedvenc CD-det és hozzá kólát szürcsölgetsz.

NEM KÉTSÉGES, A SZÁMÍTÓGÉPES játékfigura, Lara Croft most már igazi médiasztárrá vált. Több képes magazin címoldalán szerepelt, mint bármelyik hollywoodi színésznő, és fiúszívek millióit dobogtatta meg, hogy a lányok féltékenységéről már ne is beszéljünk. De hát egy nőnek el is kell tartania magát, úgyhogy a khaki sortos, szűk pólós lánynak, a már szinte védjeggyé vált copffal itt a negyedik kalandja. Harcra fel, kislány!

Lara mostani kirándulása során régészeti érdeklődését is megmutatja, hiszen egy ókori sírkamrába tesz felfedezőutat, és ezzel feléleszti Setet, a régi egyiptomi legenda gonosz istenét. Hangja ilyen szavakat suttog: "Örök haragom minden országot el fog pusztítani." Lara számára világossá válik, hogy Set az egész emberiség végleges elpusztítására készül. Az ezredfordulónál és a csillagok ezen állásánál Larának igyekeznie kell, hogy helyrehozza hibáját, megmentse az emberi fajt és legyőzze ezt az apokaliptikus istenséget.

Ami a fáraók földjét illeti, a *The Last Revelation* egy igazi *Tomb Raider* (Sírrabló) játék, a szó valódi értelmében. Csak egy másik isten – Horus – felélesztésében reménykedhet Lara, hogy így vissza tudja juttatni Setet sírbörtönébe. Csakhogy ahhoz, hogy hősnőnk megidézze a segítő istent, ronda, természetfölötti ellenségeket kell lebírnia, nem is beszélve az akadályok ezreiről, amik Egyiptom különböző helyszínein nehezítik előrejutását.

Ez az egyetlen szint, ahol a történet játszódik, és ezt a demó jól bemutatja. A cselekmény Alexandria elveszett könyvtárában kezdődik, ahol kipróbálhatod Lara új fegyvereit, és bizonyára kedvedre lesz a teljesen felújított játékban a lány mozgása.

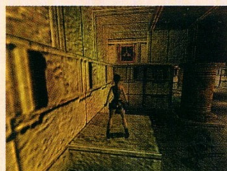
A szint elején tehát Lara biztonságos helyen van, de abban a pillanatban, ahogy kilép a folyosóra (az ajtók automatikusan kinyílnak, ahogy elindul), az események sűrűjében találja magát: a karddal hadonászó csontvázak közé ér, akik azonnal támadnak – ez az első akadály.

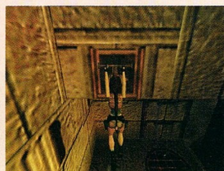
Rémisztő csontvázak

A legjobb lépés, ha most nem veszel tudomást a csontvázakról. Ehelyett a következő akadályhoz ugrasz, és a rúdhoz érsz. Ugrás közben tartsd lenyomva az akciógombot (lásd Lara vezérlőgombjait a keretes írásban),


Acélos tekintet és dagadó keblek. Lara és Graham állja a sarat.

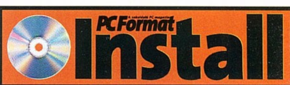
Csináld egyedül!


① Lara már kitalálta. A rejtély megoldása az, hogy a kart meg kell húzni. Ugorj a kőre, lépj oldalra, majd fuss tovább.


② Amikor Lara ugrik, tartsd lenyomva az akciógombot. Erre ugrás közben megragadja a kart. Rajta!


③ Ezután lépcsők jelennek meg, lehetővé téve Lara számára, hogy a tetőn lévő résen keresztül elhagyja a termet.


Figyeld meg, Lara minden porcikáját hogy lehúzza a gravitáció. Kivéve a jobb lábát.




Megpillantva a félelmetes csontvázat, Lara átkulcsolja izmos combjával a tekintélyes rudat.


Ha aggódsz, szereld fel Larát lőfegyverekkel. Ha másra nem, arra jó, hogy az *Evil Dead*-re visszaemlékezz.

A cselekmény fonala

Lara már megszokott, sokirányú mozgás- és ugróképessége most kiegészül a kötél- és rúdmászással is. A meglévő mozgásoknak csak javára válik a még részletesebb animáció, mivel Lara és a többi figura esetében kikerülve minden darabosságot, zökkenőmentes a cselekmény.

mire Lara egy ugrással megragadja a rudat. Az akciógombot lenyomva tartva szépen lecsúszik az alsó szintre. Hirtelen az alsó szobában megpillantasz egy őrt, amint a fáklyákat gyújtogatja a falon, és a látókörén kívül egy hatalmas fogaskereket. Mozgasd Larát ennek a végéhez, a zárt kapuval szemben. Ismét használd az akciógombot, amivel elindítja a fogaskereket. Hagyd, hogy néhányszor tekerje meg a kereket, amíg a kapu teljesen ki nem nyílik. Aztán uzsgyi! Mert pillanatokon belül újra lehull a rácsozat.

Fura alakok

Ha ezen túljutottál, egy falhoz érsz, amin át kell mászni. Megint az akciógombot nyomd meg, hogy Lara átmásszon rajta. Ezután egy fényűző terembe kerül, szemben egy hatalmas kapuval, melynek szélén két nagy urna található. Hirtelen két skorpió jelenik meg, amiktől tüstént meg kell szabadulnia. A hátizsákjában lévő bármelyik fegyver alkalmas erre a feladatra, de ha túl közel jönnek, inkább az előre, oldalra és hátra ugrást alkalmazd. Ezek az akrobatikus manőverek gyakran a leggyorsabb módozatai egy szorult helyzetből való menekülésnek. Ha már ezt is átvészelted, fuss a kisebbik kapu felé a terem végébe, a főkaputól balra. Nyomd meg, hogy kinyíljon (szintén az akciógombbal), és folytasd a játékot.

Ahogy Lara bemegy a szobába, két csontváz bukkan elő a semmiből. Kinyithatod a hátizsákot és válogathatsz a fegyverek közül. Egyik sem fogja megölni őket, de leterítheted egy kis időre e félelmetes szörnyeket, hogy Lara el tudjon menekülni, és megragadja a kötelet, aminek a segítségével kijuthat a szobából. Innen kizárólag fölfelé.

Nem pusztán a természetfölöttiek által lakott sírkamrákban való időzés az, ami miatt azt mondjuk, hogy a *The Last Revelation* visszatérés a Lara-játékok gyökereihez. A demót játszva észre fogod venni, milyen rejtvényszerű a cselekmény az akadályokban megbúvó megoldásokkal, valamint Lara sokféle mozgásával. A játék engine-je egész más, mint amit a *Tomb Raider 3* használt. 90 százalékban teljesen friss a motor.

Jobb szöveg és ütközések jellemzik az egész játékot, a figurák valószerű mozgása, és a fáklyákból meg a fényforrásokból áradó világosság pedig életszerűbbé teszik a grafikát. Az ellenséget szintén tökéletesítették, a szemben álló fél is ki tudja választani a megfelelő fegyvert, képes bármit megsemmisíteni, és minden megnyilvánulása még össze is van hangolva Lara mozgásaival. Az egész játék FMV bejátszások és akciók kellemes ötvözete, anélkül, hogy zavaró szünetek törnék meg a cselekmény folyamatosságát. Megint csak egy sikergyanús kalandjáték a harcias kislánytól. Addig is vidám kalandozást!

PCF

Ez a negyedik kalandja a khaki sortos, szűk pólós lánynak a már szinte védjeggyé vált copffal.

Tomb Raider: The Last Revelation

F Eidos Interactive / Automex
I www.eidos.co.uk T (1) 461 5733
Ha csak úgy: P233, 16Mb
Ha tényleg: P266, 32Mb, 3D gyorsító


Croft kisasszony kötélmászónak is kiváló.

Lara irányítása

Larát az alapértelmezés szerint az Elveszett Könyvtárban az alábbi billentyűkkel mozgathatod. Lehetőséged van ezek átkonfigurálására, vagy joystick használatára is a save-setting opcióval.

Előre	[Fel nyíl]
Hátraugrás	[Le nyíl]
Balra fordul	[Bal nyíl]
Jobbra fordul	[Jobb nyíl]
Oldallépés	[Shift]+[Bal] vagy [Jobb nyíl]
Sétál	[Shift]+[Fel] vagy [Le nyíl]
Ugrás	[Alt]
Irányított ugrás	[Alt]+[Nyilak]
Előregurul	[End]
Akció (lövés, dobás, mászás, lökés stb.)	[Ctrl]
Kirántja a pisztolytáskából a kiválasztott fegyvert	[Space]
Néz	[Ins]+[Nyilak]
Leltár	[Esc]
Guggolás	[>]+[Nyilak]
Futás	[?]+[Fel nyíl]
Csavart ugrás	[Le nyíl] ugrás közben
Fáklyát meggyújt/kiolt	[<]
Szünet	[P]


Mássz, Lara, mássz! A fürge Ms. Croft ügyes mozdulatokkal lovagolja meg a helyzetet. A kis huncut.


Világítsd meg Lara útját, azután forgasd meg a kereket, hogy kinyíljon a kapu.



Wild Wild West

Telepítés
Menj a `d:/games/westml.exe`-re a telepítéshez. Ez megpróbálja a DirectX-et telepíteni, ha már megvan, átugorhatsz rajta. Ha kész, jelöld meg a kívánt videó opciókat.

A játék menete
Ebben a demó változatban a film számítógépes adaptációja a "Csapda a kocsmában" c. részt jelenetíti meg. Te, azaz Jim West és barátod, Artemus megpróbáljátok elfogni az elnök meggyilkolására szövetkezett összeesküvőket, és a törvény elé vinni. A játék azzal kezdődik, hogy az utcán összecsapsz a gazfickókkal.

Wild Wild West
Ⓕ Southpeak
Ⓘ www.southpeak.com
Ha csak úgy: P233 MMX, 32Mb
Ha tényleg: 64Mb, 3D gyorsító


Rohanj, Jim West, és csapj le a banditákra!

Prince of Persia 3D

Telepítés
Válaszd ki a játékot a PCF mellékelt CD-jéről, és futtasd a telepítő programot. Elfogadhatod a felajánlott directoryt, de másikat is megnevezhetsz.


Kötélmutatvány perzsa módra.

A játék menete
Könnyes szemmel emlékezünk az 1989-es eredeti Prince of Persia-ra, amikor első látásra így kiáltottunk fel: "Pont olyan, mint egy rajzfilm!" A kedvelt animáció visszatért, méghozzá full 3D-ben, még több szinttel és még bosszantóbb kis tréfákkal, mint azelőtt. Az alapértelmezés szerint a köteleken, a szakadékokon és a hidakon a klaviatúra jobb oldalán lévő számbillentyűzet segítségével juthatsz át. Ezeket persze könnyen meg is változtathatod kedved szerint a menüből. Ha kisebb, de pontosabb lépésekre vágysz, tartsd lenyomva a [Shift]-et. A szinteken számtalan szépen kidolgozott jeleneten ámulhatsz. Ha valami az utadba kerül, ugord át az [alt] lenyomásával. Ha pedig valaki megtámad, rántsd elő a fegyvered, azaz nyomd meg a [space]-t. Pofonegyszerű.

Prince of Persia 3D
Ⓕ Red Orb/Learning Co Ⓣ (1) 461 5733
Ⓘ www.pop3d.com
Ha csak úgy: P233, 64Mb
Ha tényleg: P300

Pharaoh

Telepítés
Egyszerű: csak válaszd ki a játékot a CD-ről, és hagyd, hogy a telepítés a szokásos módon lefusson, és megjelenjenek a játék ikonjai a képernyőn és a Start menüben.


Egyiptom csak földből és struccokból áll, ha nem építesz házakat.

A játék menete
A Caesar 1, 2 és 3 után most itt a Pharaoh.
A játék 3000 évvel repít vissza az időben, az Egyiptomi Birodalom virágkorába. Ez alapján a Caesar római civilizációja határozottan futurisztikusnak tűnik. A városépítés rajongói feltehetően könnyebben összerakják a Pharaoh-t, mint a kistesód a lego játékokat. Három lehetőséged van, az Óbirodalom korától kezdve. Azt javasoljuk, hogy építs házakat a Nílushoz közel. Majd utakkal kösd össze a házakat, és figyeld, hogyan alakul ki Egyiptom a szemed előtt. A játékot nyilvánvalóan gazdagítja a különlegesen érdekes építészeti megoldások lehetősége, és a Sierra ezt jól ki is használja.

Pharaoh
Ⓕ Sierra Ⓣ (1) 262 2309
Ⓘ www.sierrastudios.com/games/pharaoh
Ha csak úgy: P133, 32Mb

Sega Rally 2

Telepítés
Kb. 80Mb-nyi hely szükséges a Sega Rally 2 telepítéséhez. Ha kész a telepítés, egy ügyes kis shortcuttal leszel gazdagabb.

A játék menete
A Sega Rally 2 két lehetőséget kínál: vagy csak időre játszol, vagy többszereplős a játék. Háromféleképp láthatsz neki a sivatagi túrának, kezdve a nehéztől a lehetetlenig. Ha kiválasztottad a kedvedre valót, beszállás, és már rajtolhatsz is. Akkor van esélyed a győzelemre, ha jól tudod használni a kezelőbillentyűket, mert a dolgok nagyon gyorsan történnek.

Sega Rally 2
Ⓕ Sega Enterprises
Ⓘ www.segarally.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb
Ha tényleg: PII-300, 64Mb, 3D gyorsító


Fékezz az utolsó pillanatban, fékezz keményen, fordulj, teljes gáz, csúsztasd meg, hozd egyenesbe... Na tessék, sikerült összetörnöd a kocsidat.

Rogue Spear



Telepítés
A Rogue Spear-t a játékmenüben találod meg. A játékfájlok telepítése után a program ellenőrzi a DirectX meghajtót, esetleg felszólít, hogy telepítsd a 6. verziót.

Harcosaidnak gyorsan és halkan kell mozogniuk.

A játék menete
Jó idő telt el azóta, hogy a Rainbow Six csapatát életre hívták a nemzetközi terrorizmus ellen. Eközben a rosszfiúk csak erősebbek és kegyetlenebbek lettek. Megint kézbe kell venned a dolgok irányítását, és a frontvonalra vezérelned a csapatod. Ügyelj rá, hogy bombabiztos tervet készíts és minden bázis fedezve legyen, különben a rosszfiúk lesznek a jobbak.

Rogue Spear
Ⓕ RedStorm Ⓣ (1) 223 1500
Ⓘ www.redstorm.com
Ha csak úgy: P233, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: PII 300, 64Mb, 3D gyorsító